

I CONGRESO INTERNACIONAL

Territorios Digitales

**CONSTRUYENDO UNAS
CIENCIAS SOCIALES Y
HUMANIDADES DIGITALES**

LIBRO DE RESÚMENES

**Lidia Bocanegra Barbecho
Esteban Romero Frías
(eds.)**

I CONGRESO INTERNACIONAL

Territorios Digitales

**CONSTRUYENDO UNAS
CIENCIAS SOCIALES Y
HUMANIDADES DIGITALES**

LIBRO DE RESÚMENES

**Lidia Bocanegra Barbecho
Esteban Romero Frías
(eds.)**

TERRITORIOS DIGITALES

CONSTRUYENDO UNAS CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES DIGITALES

Libro de resúmenes del I Congreso Internacional Territorios Digitales

Lidia Bocanegra Barbecho

Esteban Romero Frías

(eds.)

Medialab UGR, Universidad de Granada

Septiembre 2018





TERRITORIOS DIGITALES: CONSTRUYENDO UNAS CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES DIGITALES (LIBRO DE RESÚMENES I CONGRESO INTERNACIONAL)

COORDINAN:

Lidia Bocanegra Barbecho
Esteban Romero Frías

EDITAN:

Universidad de Granada: ISBN 978-84-338-6180-1
Downhill Publishing (NY): ISBN-13: 978-0-9897361-6-9

PATROCINAN:

Fundación BBVA - Proyecto Knowmetrics
Medialab UGR- Laboratorio de Investigación en Cultura y Sociedad Digital

DISEÑO Y MAQUETACIÓN:


Javier Cantón
Tipografías abiertas utilizadas en la confección de este libro:
LLPixel de Markus Schröppel
EB Garamond de Georg Duffner
Fecha de publicación: 30 de septiembre de 2018

EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD:

La responsabilidad última del contenido y veracidad de los datos aportados en los textos publicados en la presente obra corresponde únicamente a los autores/as.

Publicado bajo licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-
CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)





Porque creemos que es posible construir unas ciencias sociales y humanidades digitales, este libro está dedicado a todos los que hicieron posible este I Congreso Internacional Territorios Digitales.

Gracias a todos y a todas los que participasteis por creer en ello también.

*Este libro ha sido posible gracias a la financiación del proyecto
“Knowmetrics: evaluación del conocimiento en la sociedad digital”
dentro de las ayudas de la Fundación BBVA
a equipos de investigación científica 2016.*



Índice

Índice

ÍNDICE	9
CRÉDITOS	13
INTRODUCCIÓN	17
ORGANIZACIÓN	21
PRÓLOGO	25
REDES SOCIALES Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN	29
EDUCACIÓN Y APRENDIZAJES	63
DATOS, BIG DATA Y DERECHOS	93
BIBLIOTECA Y ARCHIVOS DIGITALES	109
PATRIMONIO DIGITAL Y TURISMO	129
ARTE Y LITERATURA DIGITAL	151
HERRAMIENTAS Y ATLAS DIGITALES	167
WEB 2.0, PARTICIPACIÓN PÚBLICA Y WEB SEMÁNTICA	181
TALLERES Y MESAS TEMÁTICAS	197
PROGRAMA	211

TERRITORIOS DIGITALES

Créditos	13	
	17	Introducción
Organización	21	22 Medialab UGR 23 Knowmetrics
	25	Prólogo
Redes Sociales y Medios de Comunicación	29	
	63	Educación y Aprendizajes
Datos, Big Data y Derechos	93	
	109	Biblioteca y Archivos Digitales
Patrimonio Digital y Turismo	129	
	151	Arte y Literatura Digital
Herramientas y Atlas Digitales	167	
	181	Web 2.0, Participación Pública y Web Semántica
Talleres y mesas temáticas	197	211 Programa

The background of the page is a pixelated, colorful map of the world. The map is composed of small, multi-colored squares in shades of blue, green, yellow, orange, red, purple, and pink. The map is centered on the Atlantic Ocean, with North and South America on the left and Europe and Africa on the right. The word "Créditos" is written in a black, pixelated font across the top center of the map.

Créditos

COORDINACIÓN

Lidia Bocanegra Barbecho

Esteban Romero Frías

COMITÉ ORGANIZADOR

Lidia Bocanegra Barbecho

Esteban Romero Frías

Alejandra Ramírez Ramírez

Javier Cantón Correa

Daniel Torres Salinas

Inmaculada Díaz López

M^a Elena Verdegay Mañas

Wenceslao Arroyo Machado

Francisco Luis Benitez Martinez

Sujung Bang

Samuel Martín López

COMITÉ CIENTÍFICO

Salvador del Barrio García – Universidad de Granada

Domenico Fiormonte – UNITRE-Roma

Fatiha Idmhand – Université de Poitiers

Isabel Galina Russell – Biblioteca Nacional de México, Red de Humanidades Digitales

Ana García López – Universidad de Granada

Elena González-Blanco García – Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

Ernesto Priani Saisó – Universidad Nacional Autónoma de México, Red de Humanidades Digitales

Yolanda Guasch Marí – Universidad de Granada

Nuria Rodríguez Ortega – Universidad de Málaga

María Ros Izquierdo – Universidad de Granada

Domingo Sánchez-Mesa Martín – Universidad de Granada

Paul Spence – King's College London

Daniel Torres Salinas – Universidad de Granada, MediaLab UGR

Maurizio Toscano – Universidad de Granada

Javier Valls Prieto – Universidad de Granada

Miriam Peña Pimentel – Red de Humanidades Digitales



Introducción



Somos conscientes de que las tecnologías de la información y la comunicación llegaron hace ya un tiempo al ámbito de las humanidades y las ciencias sociales, irrumpiendo con fuerza, con vocación de permanencia y dando lugar al nacimiento de unas disciplinas relativamente nuevas. Dieron paso también a una nueva forma de enfocar la investigación y de comunicar los resultados de forma más participativa y abierta, utilizando como soporte medios tecnológicos como el software open source e Internet como elementos fundamentales. Esto daría lugar a las denominadas Ciencias Sociales Digitales y las Humanidades Digitales.

El acceso abierto, los datos abiertos, o la ciencia ciudadana, entre otros aspectos, empujan unas investigaciones cada vez más prácticas, con un viraje claro hacia la innovación social y desarrolladas en territorios digitales. En Medialab UGR, Laboratorio de Investigación en Cultura y Sociedad Digital, parte del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad de Granada, nos hemos centrado en el análisis del impacto de estas transformaciones y de su difusión tanto en el ámbito académico como en la sociedad en general. Es en ese contexto donde surge la organización, en el marco del proyecto Knowmetrics, del I Congreso Internacional Territorios digitales: Construyendo unas Ciencias Sociales y Humanidades Digitales.

Todo cambio conlleva nuevos planteamientos y cuestiones, así como nuevas problemáticas a debatir, sin dejar de mirar al modo de hacer investigación en las disciplinas tradicionales, con el fin de mejorar y ofrecer una investigación de calidad. Con ese fin, el 29 y 30 de junio de 2017 llevamos a cabo nuestro primer congreso con la idea de conocer qué temas se estaban investigando en la actualidad, cuáles eran sus resultados y quiénes los estaban realizando; así como qué ideas de proyectos se querían llevar a cabo. Es decir, hacia donde ponían actualmente sus miras los científicos. A diferencia de otros congresos, Territorios Digitales no se focalizó únicamente en la disciplina de las Humanidades Digitales, sino que trató de igual modo las Ciencias Sociales Digitales, ambos territorios en los que Medialab UGR lleva trabajando de forma intensa desde el año 2015. Compartir, debatir,

conectar; el resultado a nuestro amplio llamamiento fue la participación de casi un centenar de ponentes, muchos de ellos miembros de universidades y centros de investigación internacionales tales como: Universidade de Évora, IIBICRIT-CONICET, Universidad Tecnológica de Pereira, Tecnológico de Monterrey, Pontificia Universidad Javeriana, entre otros. Contándose, además, con la participación a nivel internacional de dos ponentes invitados: Domenico Fiormente (Unitre-Roma) y Paul Spence (King's College London); así como destacados humanistas digitales internacionales y nacionales que participaron como miembros del comité científico.

A nivel nacional, muchas universidades y centros de investigación españoles fueron representados en el Congreso a través de sus ponentes, por citar algunas de ellas: Universidad Carlos III de Madrid, Universidad de Cantabria, Universidad de Barcelona, Universidad de Alcalá de Henares, Universidad Autónoma de Madrid, Universidad de Sevilla, Universidad Nacional de Educación a Distancia de Madrid, CEU San Pablo, CSIC, Universidad de Málaga, Fundación Euroárabe, entre otras.

Pensando en qué tipología de sesiones serían las más idóneas para cubrir los objetivos del Congreso, diseñamos finalmente las siguientes:

- Ideas de proyectos: este tipo de presentación buscaba la creación de redes entre los asistentes, generar colaboraciones y obtener retroalimentación sobre los proyectos. Se consideraron tanto ideas de proyectos como proyectos ya en marcha pero todavía sin resultados.
- Comunicación de resultados: una forma de participación destinadas a proyectos en curso o finalizados con resultados de investigación.
- Mesas redondas: con el fin de debatir los posicionamientos sobre determinados temas, diálogos críticos, etc.
- Talleres prácticos: talleres que mostrasen una técnica, metodología o cualquier otra cuestión práctica.

Abogamos por la idea de ofrecer un Congreso participativo; de esta manera se organizaron una serie de mesas redondas que abrieron el debate en temas de Big Data, Open Data, Ciberacoso, el derecho de acceso a Internet, así como al borrado y el olvido de los datos en línea, cuestiones de privacidad y aspectos éticos, entre otros. Los talleres dieron conocer avances y desarrollos prácticos sobre Web 2.0 y 3.0, dataciones antropométricas, laboratorios ciudadanos, etc.

Creemos que investigar y comunicar de forma textual y gráfica deben ir siempre unidas de la mano; es por ello que como requisito todos los ponentes tuvieron que enviar previamente, además del clásico resumen de su ponencia, un esquema visual del contenido de su exposición en la línea del visual thinking. Los asistentes

al evento encontraron todas y cada una de las ponencias a modo de cartel impreso en el hall del evento, captando la atención de las aproximadamente doscientas personas que asistieron al Congreso llevado a cabo en el Palacio de la Madraza en la ciudad de Granada. Una audiencia amplia cuyos perfiles mayoritariamente fueron estudiantes e investigadores, pero también gente ajena a la universidad.

Nos quedamos con la gratificación de haber contado con investigadores cuyos interesantes trabajos representan la tendencia actual de la investigación en Humanidades Digitales y Ciencias Sociales Digitales en una amplia diversidad de campos. Narrativas transmediales, redes semánticas, etnografía digital, activismo mediático, redes sociales, cultura texto-visual, big data y filosofía-psicología, plataformas digitales de colaboración, corpus digitales y digitalización, artes visuales, sociedad digital, patrimonio digital, derechos del menor en Internet, y un largo etcétera de temas que llenan estas páginas en donde el lector podrá ver qué y cómo se está trabajando en la actualidad.

Agradecemos a todos los ponentes, asistentes, comité científico y a todo el equipo organizador por hacer posible este evento.

LIDIA BOCANEGRA BARBECHO
ESTEBAN ROMERO FRÍAS
Medialab UGR



Organización



MEDIALAB UGR

Laboratorio de Investigación en Cultura y Sociedad Digital

Medialab UGR es un laboratorio de investigación y experimentación centrado en cultura y sociedad digital y creado dentro del Vicerrectorado de Investigación y Transferencia de la Universidad de Granada. Nacido a partir una comunidad de docentes e investigadores interesados en el mundo digital y sus implicaciones, se concibe como un espacio de encuentro para el análisis, investigación y difusión de las posibilidades que las tecnologías digitales generan para la cultura y la sociedad en general. Por ello, es un laboratorio abierto de generación de propuestas para la Universidad y la sociedad, así como un punto de encuentro para la investigación, la experimentación, la creatividad y la exploración de nuevas formas de conocimiento en la sociedad digital, asumiendo las bases de la cultura del prototipado y el conocimiento abierto. Medialab UGR se concibe como un laboratorio ciudadano centrado en la mediación a través de los medios de comunicación de nuestro tiempo. Se centra en un nuevo enfoque de conexión entre Universidad y sociedad, entre ciudadanía y tecnología, a través de nuevas fórmulas de participación ciudadana que se basan en la innovación social y las tecnologías digitales. Se trabaja desde tres líneas estratégicas:

1. La línea denominada **Sociedad Digital** se centra en la detección y comunicación de oportunidades de investigación, financiación y de participaciones en debates públicos en los ámbitos más relacionados con el impacto social y económico de la tecnología digital. Entre los temas abordados, aquellos centrados en sociedad y economía digital, destacan: e-Gobierno; e-Salud; smart living; economía de datos; seguridad y privacidad; emprendimiento digital; digitalización; trabajo en la sociedad digital; y formación en competencias digitales.
2. Tecnología y Humanidades constituyen dos ideas clave para configurar un nuevo espacio de conocimiento que denominamos **Humanidades Digitales**, un espacio que engloba un conjunto de prácticas, académicas o no, en el ámbito de la investigación, docencia y transferencia del conocimiento que surgen de la incorporación de las tecnologías digitales en esta área de conocimiento.
3. Desde el área de **Ciencia Digital** se trabaja en el desarrollo de estrategias y herramientas digitales por parte de los investigadores y la comunidad universitaria en su conjunto para avanzar en prácticas académicas más abiertas y con mayor impacto (Digital Scholarship). Asimismo avanzamos en la visualización y comunicación de información bibliométrica de la Universidad de Granada.

KNOWMETRICS

Evaluación del conocimiento en la sociedad digital



Knowmetrics: evaluación del conocimiento en la sociedad digital es un proyecto de investigación financiado por la Fundación BBVA a través de su programa de ayudas a equipos de investigación científica en la convocatoria de 2016.

El proyecto aborda las nuevas formas de generación y difusión del conocimiento que surgen en la sociedad digital y que no son reconocidas por los sistemas de evaluación tradicionales centrados en el impacto bibliométrico. Del mismo modo, la apertura que generan los medios sociales hace preciso medir otros impactos de la vida académica aparte del vinculado a la investigación. Esta necesidad se acentúa cuando nos referimos a disciplinas que abordan una transformación digital, como es el caso de las Humanidades Digitales. Para un efectivo desarrollo y consolidación de las Humanidades Digitales es preciso identificar y evaluar los nuevos artefactos digitales académicos que, de forma cada vez más frecuente, constituyen el principal resultado de un proyecto o de la carrera de un académico. El proyecto busca respuestas a estas cuestiones, trabajando a partir de una filosofía de ciencia abierta combinando propuestas teóricas con desarrollos aplicados a través de la plataforma web Knowmetrics.org, que constituye el centro del proyecto y de su plan de comunicación. El proyecto se desenvuelve en dos líneas:

1. La primera, con una perspectiva micro, se centra en la identificación de investigadores en Ciencias Sociales y Humanidades Digitales, en la elaboración de una taxonomía de artefactos digitales académicos y de indicadores para evaluarlos y en la propuesta de informe integrado de los impactos de la vida académica para humanistas digitales, incluyendo diversas dimensiones, desde la investigación a la implicación social; y,
2. la segunda, con una visión macro, aborda la evaluación de impacto digital del conocimiento en la universidades a través de diversas aproximaciones alométricas.

El *I Congreso Internacional Territorios Digitales* fue una actividad académica organizada desde este proyecto *Knowmetrics* con el fin de promover el debate en torno a las temáticas del proyecto, dar difusión a los avances del mismo y generar una comunidad de investigadores e investigadoras potencialmente interesados en sus objetivos, y así asegurar su sostenibilidad futura.



Prólogo

¿POR QUÉ LA DIGITALIZACIÓN ES UN PROBLEMA POLÍTICO?

DOMENICO FIORMONTE

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI ROMA TRE

¿Qué guía hoy en día la digitalización del conocimiento? ¿Cuáles —y cuántos— son los modelos, los estándares y las organizaciones que la representan y la gestionan? ¿Quién habla, desde dónde lo hace y por qué lo hace? Tratar de responder a estas preguntas significa inevitablemente poner de relieve la cuestión de la soberanía epistemológica de todas las áreas geográficas fuera de la «anglosfera», o, lo que es lo mismo, imponer a la comunidad global de las Humanidades Digitales un problema de orden geopolítico (Fiormonte, 2014).

No obstante todos los esfuerzos aplicados en estos últimos años, la mayor parte de las herramientas intelectuales en el campo de las Humanidades Digitales siguen todavía en manos anglo europeas: la conferencia anual (de la que la primera excepción será el DH2018, a celebrarse en México), su sitio web (sólo en inglés), la lista de correo Humanist, la revista monolingüe *Digital Scholarship in the Humanities* (antes, *Literary and Linguistic Computing*), las monografía más o menos financiadas (como los *Companions*); sin contar el software, los lenguajes de programación y los así denominados «estándares», como el que controla el Text Encoding Initiative Consortium. Además, este hecho nunca se ve suficientemente reflejado en la microfísica de las transacciones comunicativas que va desde la lengua empleada en las reuniones de las organizaciones de este campo (véanse, por ejemplo, las transcripciones disponibles en línea, exclusivamente en inglés) hasta los mecanismos de recompensa y gratificación, profundamente radicados en el sistema cultural angloamericano/europeo, que son impuestos como si fueran «estándares» en cada contexto social y comunicativo. ¿Por qué, entonces, deberían nuestros colegas anglófonos declinar este enorme capital, citando a Bourdieu (2001), de «poder simbólico»?

A propósito del capital (Fiormonte, 2015), para nuestros colegas estadounidenses, incluso para aquellos que subrayan la ausencia de una aproximación crítica a las Humanidades Digitales, parece funcionar, especialmente por lo que respecta a la hegemonía histórica de sus propias formas de expresión y de producción (de la lengua a las formas organizativas y retóricas de la ciencia y de la tecnología (Hitt, 2013), etcétera), una remoción que recuerda aquella descrita por Karl Marx (1867) en el primer libro de *El Capital*. En el libro V de la *Ética a Nicómaco*, Aristóteles analizaba las formas de valor y se preguntaba por qué cosas tan distintas como, por ejemplo, «cinco lechos y una casa» pueden ser conmensurables, es decir, tener el mismo valor. Y, sin embargo, aquí el análisis de Aristóteles, según observa Marx (1867), se detiene «y renuncia al ulterior análisis de la forma de valor». ¿Por qué? ¿Cuál es la «sustancia común» que vincula los cinco lechos y la casa? La respuesta de Marx es *el trabajo humano*. Ni siquiera el genio de Aristóteles podía captar el concepto de trabajo, puesto que al hacerlo minaba su propia sociedad, la griega, fundada en el trabajo esclavo: el trabajo, simplemente, no existía.

De manera análoga, los humanistas digitales anglófonos (y, en realidad, casi todos los académicos que trabajan en los grandes centros angloeuropes de investigación), desde aquella torre de marfil que les proporciona una visibilidad y un financiamiento inconmensurables respecto al resto del mundo, remueven constantemente de su «discurso crítico» la inmensa ventaja, material y simbólica, de la que gozan. Esta ventaja equivale a un excedente de trabajo para todos los que no tienen el privilegio de nacer, ser educados y trabajar en un centro epistémico de la «anglosfera». El resultado, frecuentemente paradójico, es que gran parte del trabajo intelectual humano de todos los que no recibimos el jornal de los patrones de Berkeley, New York, Boston, Chicago, Cambridge, Oxford, etc., queda bajo un manto de total oscuridad y, por tanto, es irrelevante.

Pero el punto es, en realidad, este: la «relevancia», por parafrasear a Paulo Freire, sólo puede ser producto de un acuerdo entre dominado y dominador. La remoción o el olvido que de los propios privilegios efectúa el privilegiado es condición necesaria, pero nunca suficiente. Si Scopus o Web of Science deciden qué revistas indexar, el problema no son los índices, sino nuestra subordinación a —o nuestra complicidad con— tales representaciones.

Parece necesario poner de manifiesto que las Ciencias Sociales, y especialmente la Sociología, discuten estos asuntos desde hace algún tiempo, no sólo mediante la crítica y el análisis, sino con la claridad necesaria para derribar las visiones «recibidas»:

An intellectual revolution against the provinciality of social science has begun. The premise of this revolution is that disciplinary sociology's concerns, categories and theories have been formulated, forged, and enacted within Anglo-European metropolises in the interest of those metropolitan societies, and so a new «global sociology» that transcends this provinciality is necessary. The institutional dimension of this project involves a critical reconsideration of the inequalities between the wealthy universities of the United States and Europe and the poorer institutions in the Global South (Go, 2016).

Por consiguiente, las Humanidades Digitales no necesitan sólo de más cultural criticism (Liu, 2012), sino de más política. Y podría comenzar, por ejemplo, por presentar desigual batalla a favor la extensión de los conceptos de libertad, derechos y democracia sobre nuestros vestigios digitales, considerándolos a todos los efectos una extensión de nuestra ciudadanía, o sea, de nuestros cuerpos, de nuestras identidades, de nuestras lenguas y de nuestras memorias.



Redes Sociales y Medios de Comunicación

Las informaciones económicas en la prensa española: un estudio lingüístico e ideológico

ÁLVARO RAMOS RUIZ
Universidad de Granada

Desde la crisis económica iniciada en el año 2008, la información económica ha ocupado un espacio relevante en los medios de comunicación, especialmente en la prensa, debido sobre todo al incremento del interés de la sociedad, lo que ha provocado un aumento de la información económica, así como una mayor presencia en los medios. Actualmente, al estar la Economía en constante cambio, los consumidores de medios demandan informaciones rápidas que satisfagan sus necesidades informativas. Sin embargo, el tratamiento de dichas informaciones varía dependiendo de la línea ideológica del medio en el que se publique.

El estudio que presentamos forma parte de un proyecto de tesis doctoral cuya finalidad es analizar la presencia del sesgo ideológico de las informaciones económicas en la prensa española, generalista y especializada, así como, la manifestación de dicho sesgo en los textos periodísticos a través de unos marcadores lingüísticos. Del mismo modo, se pretende analizar el sentimiento de las noticias, es decir, si transmiten un contenido positivo, negativo o neutro, para posteriormente analizar el impacto y la percepción que éstas tienen en el público lector a través de un estudio con sujetos.

Por consiguiente, el principal objetivo de este proyecto es recopilar un corpus de textos periodísticos económicos de diarios generalistas y especializados españoles publicados en Internet. Para la consecución de estos objetivos y basándonos en la Lingüística de Corpus, llevaremos a cabo la recopilación del corpus de noticias económicas mediante las plataformas como Google NewsTM o My News OnlineTM. El uso de este corpus permitirá realizar búsquedas de ejemplos de sesgo basadas en la metodología propuesta por Legerén Álvarez (2014). Posteriormente, se llevará a cabo un análisis léxico-semántico del corpus, así como un análisis basado en el Procesamiento del Lenguaje Natural y la lexicometría. Finalmente, se realizará un análisis con sujetos con el objeto de estudiar la percepción que éstos tienen de la información económica en la prensa y del sesgo ideológico de los textos económicos (León-García y Montero García-Celay, 2011).

Este trabajo plantea, por tanto, una propuesta multidisciplinar, en el que la Documentación, el Periodismo, la Economía y la Lingüística desempeñan un papel determinante en el análisis del sesgo y la comprensión de las noticias por parte de los lectores de la prensa.



Medialab
UGR



LAS INFORMACIONES ECONÓMICAS EN LA PRENSA ESPAÑOLA: UN ESTUDIO LINGÜÍSTICO E IDEOLÓGICO

Cada medio escrito sigue una línea editorial o ideológica según, la información económica publicada. Por tanto, dicha ideología se evidenciará en los textos periodísticos.

Álvaro Ramos Ruiz - Universidad de Granada (UGR)

INTRODUCCIÓN

La crisis económica de 2008 ha provocado un aumento en el número y periodicidad de las informaciones económicas, así como un mayor interés por parte de los lectores.

Cada medio trata las informaciones según su línea ideológica.



CORPUS

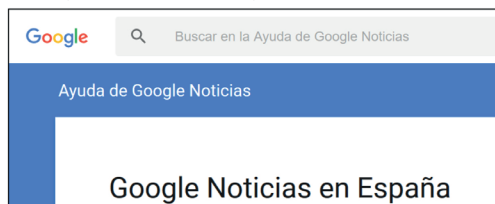
El corpus estará formado por periódicos españoles generalistas (Ej.: *El País* o *El Mundo*) y periódicos especializados en información económica (Ej.: *Cinco Días* o *El Economista*)

OBJETIVOS

1. Definir y estudiar el concepto de sesgo ideológico y los descriptores necesarios para reconocer los diferentes sesgos.
2. Compilar un corpus de textos económicos de medios escritos generalistas y especializados.
3. Realizar un primer análisis léxico-semántico para comprobar si existe y cómo se manifiesta el sesgo ideológico en la prensa económica.
4. Realizar unos estudios con sujetos para analizar la percepción, comprensión y el impacto de las informaciones económicas en los receptores de las mismas.

METODOLOGÍA

- Se recopilará un corpus de textos económicos a través de GoogleNews™ y MyNewsOnline™ basándonos en la metodología propuesta por Elisa Legerén (2014).
- Posteriormente, realizaremos un análisis léxico-semántico del corpus, así como un análisis basado en el Procesamiento del Lenguaje Natural y la lexicometría.
- Por último, llevaremos a cabo un estudio con sujetos (Leon-García y Montero García-Celay, 2011)



BIBLIOGRAFÍA

- Legerén Álvarez, E. (2014). Visibilidad de las universidades andaluzas en los medios de comunicación on-line a través de Google News.
- Leon-García, O.G., y Montero García-Celay, I. (2011). Metodologías científicas en Psicología. Barcelona: Editorial UOC.

La sexualidad humana en la era digital

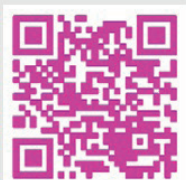
ANES ORTIGOSA BLÁZQUEZ

La digitalización en nuestras vidas es una realidad palpable. Ya no nos extraña que en 2015 el 98% de los menores de 10 a 14 años tuviera un smartphone con conexión a Internet. Somos una sociedad digital, en todos los sentidos y, por eso, desde *Las experiencias de Toulouse* se ha buscado estudiar y hacer una fotografía de cómo está de integrada esa digitalización en algo tan íntimo como es la sexualidad. Los resultados que están recogidos en el Informe Toulouse, además de destacar otra serie de hábitos, aportan tendencias que posiblemente no somos capaces de ver a simple vista o que al pertenecer a un ámbito tan privado como la sexualidad, difiere de lo que a priori se comenta socialmente. Lo más popular y relevante es el llamado *sexting*. Una acción tan simple como el hecho de mandarse fotografías y/o vídeos de carácter sexual entre personas o directamente compartirlo en Internet.

Quizás sorprenda que no es una actividad sólo de la gente joven (encuestados de 18 a 24 años) como se acostumbra a mencionar en medios de comunicación. Es una práctica generalizada en todos los grupos de edad, aproximadamente un 80% de la población española lo ha practicado al menos una vez. Aquí es cuando hay que plantearse conceptos como la educación entorno al uso de la tecnología. Y no precisamente para las nuevas generaciones (menores de 24 años) sino para los mayores, en concreto para la población de 25 a 34 años que son los que realizan acciones menos seguras dentro del *sexting*. Mientras que la mayor parte de los menores de 24, aun realizando *sexting*, son conscientes de los riesgos de esta acción y toman más medidas de autoprotección. Otro hito muy interesante que se desprende de este estudio, llevado a cabo en el último trimestre de 2016, es que, frente a la gran implantación de lo digital en nuestras vidas, gran parte de la población prefiere seguir buscando pareja y conociendo gente en la forma tradicional. Realizando acciones de ocio en el mundo offline. Hasta la generación *millennial*, que son los grandes usuarios digitales en multitud de acciones, su principal forma de conocer gente es en persona y a través de amistades en común.

Al final resulta, que viendo algunos de los datos del estudio, la percepción que se tiene de sexualidad y mundo digital pese a estar más unido, son precisamente esos nativos digitales los que en algunos casos mejor saben manejar y separar el binomio.

La sexualidad humana en la era digital



***Breve presentación de la
entidad Las experiencias de
Toulouse***



***Breve presentación
del #InformeToulouse
(datos técnicos del
estudio sexual)***



***Presentación de resultados
generales de la
digitalización en la
sexualidad***



***Presentación de
resultados específicos del
capítulo de sexting***

@AnesCreativo --- @Exptoulouse

Catálogo NarTrans de Narrativas Transmediales

DOMINGO SÁNCHEZ-MESA Y NIEVES ROSENDO

Proyecto I+D “Narrativas Transmediales”

Dentro del Proyecto I+D+i “Narrativas transmediales: nuevos modos de ficción audiovisual, comunicación informativa y performance en la era digital”, se está implementando este catálogo digital de las NT españolas más relevantes. El Proyecto de Investigación del Ministerio de Innovación (I+D) CSO2013-47288 tiene base en la Universidad de Granada, pero cuenta asimismo con investigadores procedentes de otras universidades europeas: Universidad de Barcelona, Universidad de Santiago de Compostela, Universidad Fernando Pessoa de Oporto y Katholieke Universiteit Leuven.

La elaboración de un catálogo implica establecer una serie de categorizaciones de carácter descriptivo que, sin embargo, conllevan un posicionamiento teórico y a la adopción de una perspectiva que privilegia, en cierta medida, una o varias facetas del objeto de dicha categorización, objeto que, en el ámbito que nos ocupa, las narrativas transmediales, se caracteriza, precisamente, por su complejidad. ¿Cuáles son los límites de una NT? ¿En qué parámetros debemos basarnos para considerarla como tal? ¿Debe privilegiarse la composición mediática antes que la complejidad narrativa? ¿Qué papel juega la vieja categorización de *género*? ¿Deben clasificarse por su medio de origen o privilegiado, o deben clasificarse en función de su composición y finalidad? ¿Cómo es posible que una obra teatral como *La Grieta* (Remiendo Teatro) aparezca listada al lado de un documental como *La Primavera Rosa* (Mario de la Torre)? El catálogo Nar-Trans, diseñado a partir de algunos de los repositorios de referencia internacionales, se plantea como un recurso tanto de investigación, como docente, en la frontera entre las Ciencias Sociales y las Humanidades. En esta sesión discutiremos estos y otros aspectos del proyecto de este catálogo de narrativas transmediales, una de las modalidades de creación, producción y consumo cultural que más atención están recibiendo en los últimos años por parte de disciplinas muy variadas (Comunicación Audiovisual, Literatura Comparada, Marketing, Cultural Studies, Periodismo, Estudios Teatrales y de la Performance, etc.) convirtiéndose en un caso de estudio y debate de relevancia creciente para las Humanidades Digitales.

NARRATIVAS TRANSMEDIALES

Catálogo NarTrans de Narrativas Transmediales

Proyecto I+D NarTrans

Catálogo de NT



Sexting en la adolescencia

ESTER MARÍA FERNÁNDEZ CALERO

*Instituto Universitario de Investigación de Estudios de las Mujeres y de Género,
Universidad de Granada*

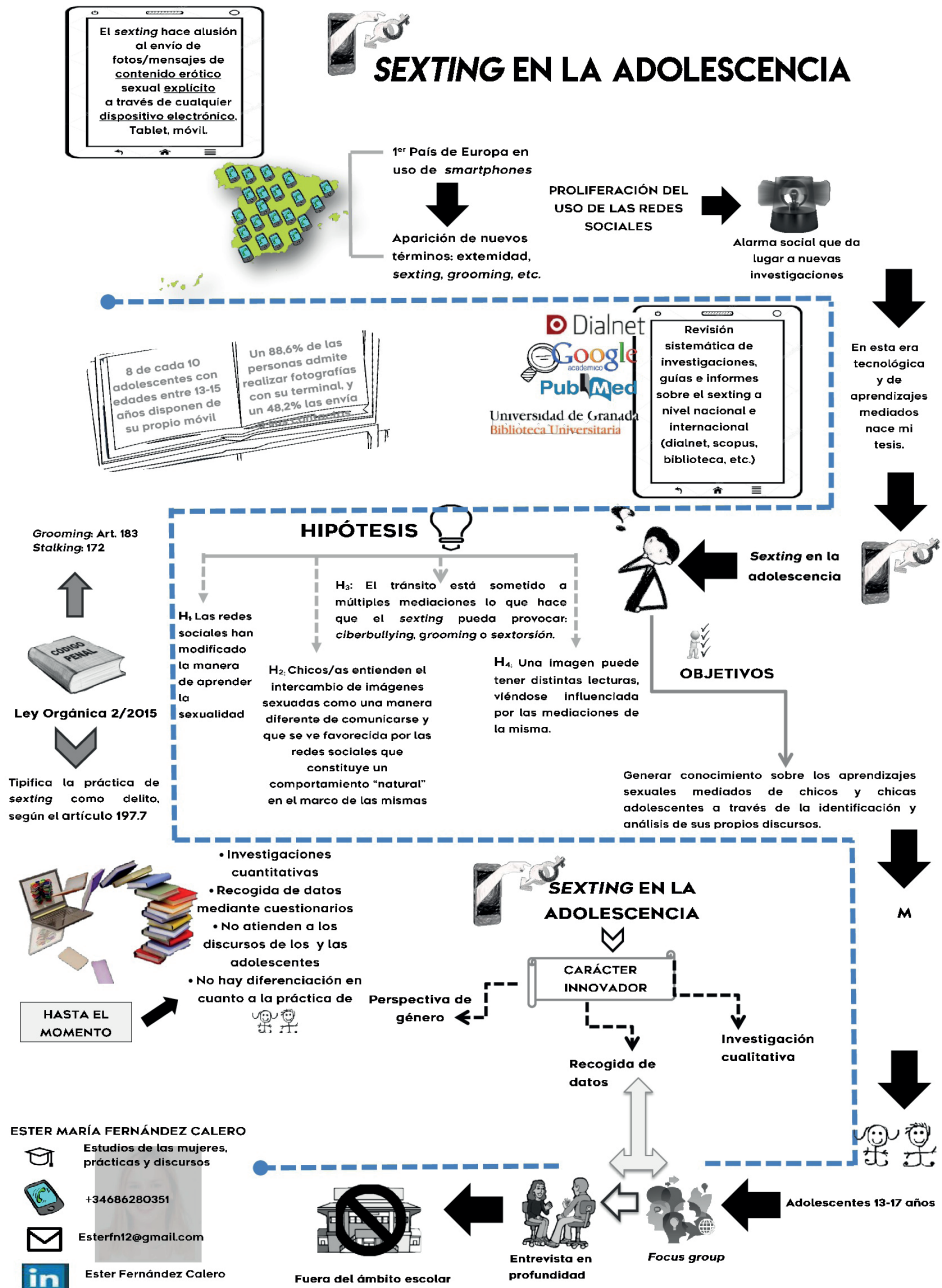
La proliferación de nuevas tecnologías de comunicación de hoy, obliga a reconsiderar la naturaleza de la vida pública y privada y las cambiantes relaciones entre éstas. El cambio se ve potenciado por el auge de las nuevas tecnologías, así pues el avance de la sociedad puede ser entendido mejor a través de cifras. España es uno de los países con mayor presencia de smartphones en el mundo, según datos de primero respecto a Europa, en cuanto al uso de dispositivos electrónicos.

Sexting en la adolescencia es una tesis que nace de las propias demandas sociales y se enmarca en una realidad social compleja. El proyecto pretende dar respuesta a los distintos interrogantes que está planteando la evolución de las nuevas tecnologías y por consiguiente las redes sociales, marcándose como objetivo principal generar conocimiento sobre los aprendizajes sexuales mediados de chicos y chicas adolescentes a través de la identificación y análisis de sus propios discursos.

Plantea realizar un acercamiento al fenómeno del sexting, el cual consiste en el envío de fotos de contenido erótico sexual, a través de algún dispositivo electrónico, tratando de descriminalizar la práctica y comprender el discurso que se construye en torno a dicha práctica.

Así pues, también se quiere comprobar como el envío de fotos que se ven sometidas a distintas medicaciones (percepciones personales, entorno, cultura, género, etc.,) pueden provocar que el envío de fotos desenvoquen en otros fenómenos como puede ser ciberbullying, sextorsión, grooming, stalking, pornovenganza.

El método de trabajo es una metodología cualitativa, basada en focus group y entrevistas en profundidad que busca analizar el propio discurso de los chicos y chicas de edades comprendidas entre 13-17 años. Se llevará a cabo fuera del ámbito escolar para propiciar ambientes más distendidos y evitar que se establezca una jerarquía entre investigadora y personas investigadas. Se busca descriminalizar la práctica sin atribuir sesgos, objetivando las respuestas y siempre atendiendo a una perspectiva de género.



Polymedia, Facebook y Diáspora Romá: expansión etnográfica hacia lo digital

FRANCISCO J. OGÁYAR Y JUAN F. GAMELLA

Universidad de Granada

Esta propuesta nace del trabajo desarrollado desde hace varios años por el Equipo de la Universidad de Granada perteneciente al proyecto MigRom con una red familiar romá procedente de Transilvania y presente en una docena de países y en más de 40 localidades de Europa, Norteamérica y (recientemente) Oceanía. El desarrollo de las TIC a nivel global ha ido en paralelo al proceso migratorio de este grupo, pudiéndose identificar en distintas etapas del mismo las fases de una evolución comunicativa que desemboca en el actual universo *polymedia*. En este sentido, esta comunidad ha experimentado un proceso de socialización y alfabetización digital en diversos ecosistemas comunicativos, apropiándose de posibilidades digitales para superar barreras físicas y emocionales en una diáspora conectada digitalmente. A las necesidades personales, que pueden llegar a sostener el proyecto migratorio, se unen de igual modo dinámicas de reproducción y resistencia cultural, tomando como vehículo smartphones, *cheap calls* y aplicaciones como WhatsApp y Facebook.

Para analizar estos procesos hemos seguido y estudiado el uso que una red romá *Korturare* hace de teléfonos inteligentes y de la *app* Facebook, observando la potencialidad de esta plataforma como espacio capaz de reproducir y transformar la cultura romá, ofrecer apoyo a individuos y familias que se abren camino en países desconocidos y fomentar la adopción de innovaciones, capaces de generar cambios sociales pero también mecanismos de control social y mantenimiento de orientaciones normativas. Nuestro abordaje metodológico se centra en las nociones de etnografía expandida y netnografía de Roser Beneito-Montagut y Miguel del Fresno respectivamente, enmarcando las interacciones sociales, objeto de estudio antropológico, en un *continuum* entre los planos de relación *online* y *offline*.

El análisis del ciberespacio es una oportunidad de acercarse a nuevos ambientes donde las personas construyen prácticas y discursos, al mismo tiempo que recrean experiencias a través de la mediación de nuevos dispositivos y aplicaciones. Es por ello que aproximar la antropología a lo digital supone no sólo una nueva oportunidad, sino también una problematización metodológica y ética que pone de relieve la necesidad de nuevos planteamientos y respuestas en un campo digitalizado con fronteras difusas que, literalmente, se nos viene encima. De igual modo, ejemplifica la importancia de acciones interdisciplinarias, capaces de integrar en un proyecto diversas estrategias que permitan trabajar con los enormes flujos de datos que se generan a cada minuto en los nuevos espacios en red.

POLYMEDIA, FACEBOOK Y DIÁSPORA ROMÁ: EXPANSIÓN ETNOGRÁFICA HACIA LO DIGITAL

Francisco J. Ogáyar

Juan F. Gamella

Departamento de Antropología Social
Universidad de Granada

OBJETIVO: Estudio del papel de Facebook en la diáspora romá

- ¿Existe una cultura digital romá?
- ¿Es Facebook sólo comunicación?
- Recursos y medios digitales como herramientas y objetos de estudio antropológicos

**Polymedia y
Facebook**

DIÁSPORA ROMÁ

- Migración transnacional paralela a la revolución de las TIC
- Diáspora internacional conectada digitalmente
- Uso intensivo de los recursos de *polymedia*

EXPANSIÓN DIGITAL/NETNOGRAFÍA

- Expansión del campo etnográfico «tradicional»
- Nuevos desafíos metodológicos y éticos
- Sociabilidad, vínculos y relaciones sociales en contextos *online*

RESISTENCIA Y REPRODUCCIÓN CULTURAL

- «Nube romaní»: *kris* digital y *pomana online*
- A través de *polymedia* la cultura romá se reproduce y vigoriza
- Educación en la red y control
- Transformaciones



Momento en que se coloca el *dikhlo* (pañuelo) sobre la cabeza de la novia. Boda retransmitida *livestream*



Detalle de la celebración de un *kris* emitido a través de Facebook

La economía es un organismo vivo: la metáfora médica en la prensa económica española

ISMAEL RAMOS RUIZ Y ÁLVARO RAMOS RUIZ

Universidad de Granada

La metáfora se ha estudiado tradicionalmente como un recurso estilístico. Sin embargo, con el desarrollo de la Lingüística cognitiva, la metáfora también se ha considerado un recurso cognitivo que forma parte de nuestro sistema conceptual y que está presente tanto en la lengua general como en el lenguaje especializado, como es el caso de la Economía o el Periodismo económico.

Una de las metáforas más empleadas en el ámbito económico, sobre todo en el Periodismo, es la relacionada con la salud y las enfermedades (Resche y Colín, 2016). Por tanto, este estudio pretende abordar qué términos médicos son los más frecuentes en el discurso periodístico económico y qué relaciones se establecen entre estos términos y otros términos que componen el texto. Teniendo en cuenta las características del lenguaje periodístico y basándonos en la Teoría de la metáfora conceptual (Lakoff y Johnson, 1980), así como la Terminología basada en marcos (Faber, 2015) hemos establecido unos criterios de clasificación de las metáforas tanto sintácticos como semánticos.

Para realizar el análisis, hemos creado un corpus de prensa española compuesto por textos de periódicos de tirada nacional (El País y El Mundo) y especializados (ej.: El Economista). Para la selección de los textos, hemos utilizado el Procedimiento de identificación metafórica propuesto por el Grupo Pragglejaz (Crisp et al., 2007). Una vez compilado el corpus, hemos procedido al análisis lingüístico con la ayuda del programa informático Sketch Engine™, lo que nos ha permitido encontrar ejemplos metafóricos que posteriormente hemos clasificado, como los que mostramos a continuación:

- *El dicho ‘cuando Estados Unidos estornuda, el resto del mundo se acatarra’ no se cumplirá en 2007 [...] (Expansión 2007).*
- *Cuando se somete al Estado a una cura de adelgazamiento en determinados sectores, no es por anorexia política, sino por bulimia económica [...]. (El País 2001).*

LA ECONOMÍA ES UN ORGANISMO VIVO: LA METÁFORA MÉDICA EN LA PRENSA ECONÓMICA ESPAÑOLA

Si la economía se entiende como un organismo vivo, muchas de las enfermedades que sufre el ser humano podrán ser empleadas como metáforas en el discurso económico

Ismael Ramos Ruiz y Álvaro Ramos Ruiz - Universidad de Granada (UGR)



INTRODUCCIÓN

La metáfora es un recurso estilístico y cognitivo, que está presente en nuestra vida cotidiana y que forma parte de nuestro pensamiento (Lakoff y Johnson 1980).



Cuando decimos:
«España está resfriada»

Según la Teoría de la metáfora conceptual (Lakoff y Johnson 1980), entendemos el concepto ESPAÑA a través de las características del concepto RESFRIADO.

DATOS Y METODOLOGÍA

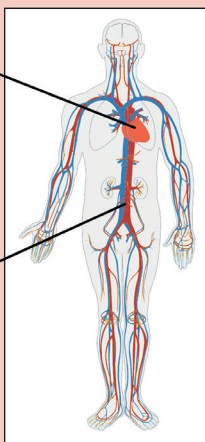
Mediante el empleo de un corpus de textos de la prensa económica española averiguamos la existencia de términos médicos metafóricos, así como las combinaciones léxicas que éstos forman.

Basándonos en la Teoría de la metáfora conceptual (Lakoff y Johnson 1980) y en la Terminología basada en marcos (Faber 2015), podemos extraer y analizar los ejemplos médicos metafóricos. Con la ayuda de programas informáticos como SketchEngine™, obtenemos líneas de concordancia con presencia de metáforas.

RESULTADOS

... el amago de infarto cerebral ha dejado al sistema financiero europeo mutilado...
(Cinco Días 2010)

... se puede considerar el colesterol económico ya que erosiona las arterias...
(Cinco Días 2008)



CONCLUSIONES

Por todo ello, hemos podido constatar que el «cuerpo económico» padece muchas enfermedades al igual que el cuerpo humano, lo que corrobora la hipótesis de que la economía se puede entender como un organismo vivo.

BIBLIOGRAFÍA

Lakoff, G., y Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. Chicago: The University of Chicago Press.

Faber, P. (2015). 'Frames as a framework for terminology'. Kockaert H. J. & Steurs F. (eds) *Handbook of Terminology*, Vol. 1, pp. 14–33. John Benjamins Publishing Company.

La imagen de Granada a través de Instagram

FCO. JAVIER CANTÓN CORREA Y JORDI ALBERICH PASCUAL

Universidad de Granada

Nuestro mundo digital es cada vez más visual. Gracias al aumento en el ancho de banda y la extensión de la capacidad de transmisión 4G, los móviles producen cada vez más información en formato visual. A través de aplicaciones como Instagram, los *smartphones* se convierten en vehículos para la creación, manipulación y difusión inmediata de imágenes captadas espontáneamente. Esta capacidad productora ya no es elitista, se ha democratizado completamente. Todos llevamos una cámara en el bolsillo, incorporada a nuestro *smartphone*. La imagen es así no sólo un medio de expresión, de prescripción de sentidos, sino un lenguaje universal, una forma natural y espontánea de relacionarnos con los demás.

Instagram, una aplicación centrada en la imagen como herramienta de comunicación, supone para las Ciencias Sociales y las Humanidades Digitales una ventana abierta para observar cómo se construye socialmente nuestra cultura visual a nivel global, en entornos locales. A través de las imágenes que se publican en esta aplicación podemos ver cómo se construye la imagen de una ciudad como Granada, cómo se diferencia la visión de una misma ciudad si el fotógrafo es residente o turista, qué zonas interesan más visualmente a unos u otros, qué comunidades y redes sociales se crean en torno a intereses que usan la aplicación para mostrarlos de manera visual; en definitiva, podemos observar los patrones culturales y espacio-temporales, de desigualdades y divisiones sociales, de interacciones y comunicaciones que caracterizan, configuran y hacen respirar a una ciudad.

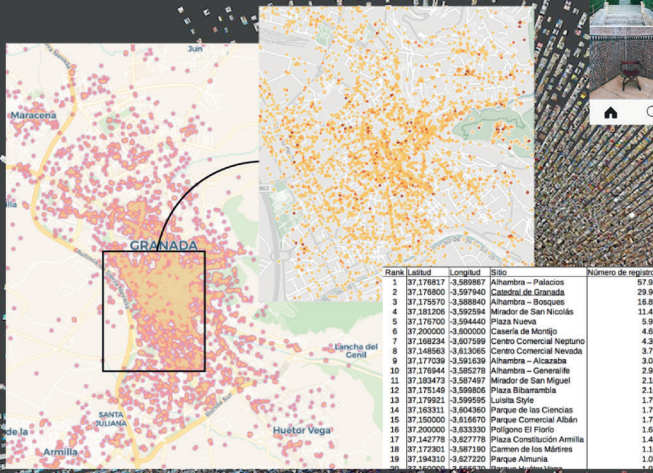
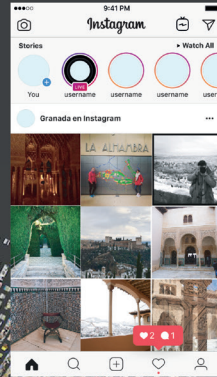
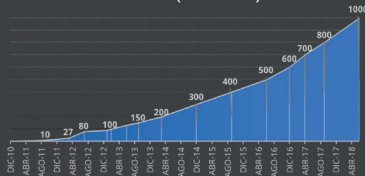
En este trabajo en desarrollo, y a través de un corpus de casi tres millones de publicaciones, con sus respectivas imágenes extraídas de la red social Instagram, se muestran las potencialidades investigadoras de la aplicación como herramienta metodológica para acercarse a la construcción social de la imagen urbana y, por extensión, de la construcción de la cultura visual global y urbana.

La imagen de Granada a través de Instagram

Fco. Javier Cantón Correa y Jordi Alberich Pascual



Usuarios de Instagram en todo el mundo (millones)

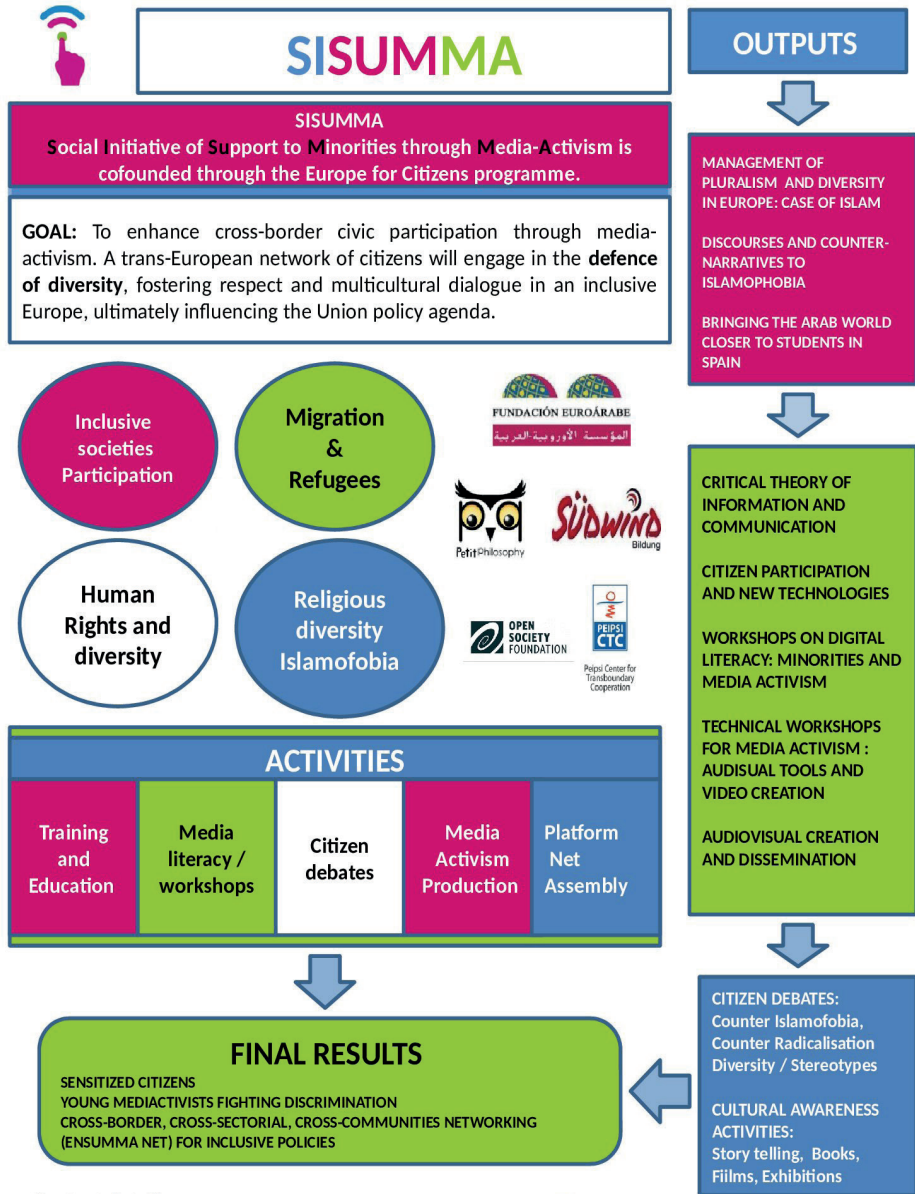


SISUMMA - Social Initiative of Support to Minorities through Media Activism

JAVIER RUIPÉREZ CANALES Y JOSE MARÍA GONZÁLEZ RIERA

Fundación Euroárabe de Altos Estudios

SISUMMA es un proyecto europeo liderado por la Fundación Euroárabe que pretende contribuir a la participación de los ciudadanos en los procesos de elaboración de políticas comunitarias en el marco de una Europa inclusiva mediante el apoyo a la creación de soluciones prácticas que combinan acciones presenciales y virtuales. SISUMMA ofrece a los destinatarios los conocimientos necesarios para identificar y prevenir los discursos de odio y combatirlos a través de la creación y diseminación de contra narrativas alternativas que a través del Mediactivismo pongan en valor la riqueza de la diversidad como uno de los pilares fundacionales europeos y el respeto y la convivencia multicultural como fundamentos básicos a la hora de crear sociedades inclusivas y seguras. SISUMMA trabaja principalmente (aunque no de manera exclusiva) con jóvenes europeos y con representantes de organizaciones de la sociedad civil en un esquema de actividades en cascada que, con distintos formatos y sobre diferentes aspectos, impulsan una secuencia que consiga empoderarlos como ciudadanos comprometidos mediante un programa de educación intercultural y de formación en alfabetización mediática orientado a combatir la discriminación contra las minorías. 1) Formación y Sensibilización: sensibilizar a los jóvenes europeos de diferentes países sobre la diversidad y la coexistencia multicultural, propiciando el debate transnacional, generando la comprensión mutua y construyendo estrategias comunes para luchar contra la discriminación, con especial énfasis a cuatro áreas de trabajo: Derechos humanos y diversidad cultural, Diversidad religiosa e Islamofobia, Migración, Asilo y Refugio; y Sociedades Inclusivas: Identidad, Ciudadanía y Participación. 2) Alfabetización mediática y pensamiento crítico: propiciar el análisis crítico de los discursos y los medios, conocer las herramientas digitales y los usos de internet para fortalecer los procesos de diseminación de narrativas positivas. 3) Debates ciudadanos: fortalecer los procesos de identificación y denuncia de los diferentes discursos de odio que, fundamentalmente (pero no sólo) a través de internet, suponen una amenaza para nuestras sociedades. 4) Producción audiovisual y media-activismo: potenciar la diseminación de narrativas positivas para luchar por la igualdad de derechos y contra los discursos de odio. 5) Trabajo en red: crear una Red Europea de Mediactivismo que ponga en valor la diversidad, defienda la convivencia multicultural y luche contra la discriminación, la radicalización violenta y el extremismo. Este esquema de trabajo nos permitirá empoderar a jóvenes europeos para que sean ciudadanos activos y críticos. Las herramientas de trabajo digital del proyecto contribuirán a que los destinatarios, mediante sus propias creaciones audiovisuales, se conviertan en media-activistas que diseminarán narrativas positivas, siendo agentes independientes de comunicación que denuncien discursos de odio contra las minorías y comunidades vulnerables y creen narrativas alternativas que defiendan la igualdad de derechos, la tolerancia y el diálogo intercultural. SISUMMA está liderado por la Fundación Euroárabe de Altos Estudios en un consorcio en el que participan otras cuatro organizaciones de Austria (Südwind), Croacia (Mala Filozofija) Estonia (Peipsi Center for Transboundary Cooperation) y Eslovaquia (Open Society Foundation).



Contact details:
<http://www.sisumma.com/>
info@sisumma.com
[@sisumma_eu](https://twitter.com/sisumma_eu)



Co-funded by the Europe for Citizens Programme of the European Union

TAKEDOWN: Comprender las dimensiones del crimen organizado y las redes terroristas para desarrollar soluciones de seguridad eficaces y eficientes para los profesionales de primera línea

JAVIER RUIPÉREZ CANALES E INMACULADA YUSTE MARTÍNEZ

Fundación Euroárabe de Altos Estudios

Tanto el crimen organizado como las redes terroristas son amenazas importantes para la Unión Europea y su población. Además de la amenaza del terrorismo para la seguridad, el efecto económico y social del crimen organizado y los vínculos cada vez más estrechos entre ambos son un reto para la cohesión social, y los costes económicos de la prevención y lucha contra el crimen organizado y las redes terroristas aumentan en tiempos repletos de medidas de austeridad, reducción de los programas de integración y apoyo a grupos en situación de vulnerabilidad, y aumento de la brecha de desigualdad, algo que afecta directamente a muchos jóvenes que corren el riesgo de involucrarse en organizaciones criminales o en redes terroristas. Por tanto debemos recurrir a enfoques más complejos que nos guíen en la comprensión del crimen organizado y las redes terroristas con el objetivo de desarrollar respuestas mucho más precisas. Dado que los instrumentos binarios son demasiado estáticos y los enfoques sectoriales o disciplinarios son demasiado limitados para recoger la complejidad de este fenómeno, debemos recurrir modelos dinámicos y multidimensionales. Un modelo de estas características y que también cubra los posibles solapamientos, similitudes y variaciones, así como la dinámica e interdependencia de estos fenómenos, no sólo tendrá implicaciones cruciales en la comprensión, sino también en la respuesta al crimen organizado y las redes terroristas. Con una sólida base científica TAKEDOWN desarrolla un nuevo modelo en diferentes capas, campos, métodos y respuestas, que se estructurarán en base a perspectivas sociales, psicológicas, económicas o culturales entre otras. Entre los recursos digitales TAKEDOWN proporcionará kits de herramientas para profesionales de primera línea, informes y recomendaciones políticas, planes de acción, estrategias de respuesta, conceptos tecnológicos, selección de buenas prácticas, un „Centro de Información Abierta“ de sensibilización concienciación, prevención, identificación e intervención, y una “Plataforma de Recursos TAKEDOWN“ segura que alojará diferentes soluciones de seguridad digital, asesoramiento y componentes de planificación estratégica, en una secuencia que pretende: 1) Construir un “Centro de Información abierta TAKEDOWN” con formato de web que contendrá módulos de conocimiento y servicios públicos, navegadores de ayuda, herramientas y materiales para profesionales y una herramienta centralizada e inteligente que generará informes sobre casos digitales de crimen organizado y redes terroristas y que contará con herramientas funcionales actualizadas de detección masiva. 2) Desarrollar “una plataforma modular flexible de recursos TAKEDOWN” con el formato de “Plataforma como servicio” (PaaS), que alojará recursos de seguridad digital para profesionales. La plataforma contará con un panel de herramientas de seguridad centralizado que agregue flujos de actividad de las diferentes soluciones e incluya visualizaciones sobre alertas en las distintas herramientas e informes. 3) Potenciar la colaboración entre la comunidad investigadora, las entidades públicas, los profesionales y la industria proporcionando además Asesoría digital Profesional al usuario en la selección de los proveedores de soluciones más adecuados así como en la búsqueda de expertos y enfoques que aborden con solidez el desafío que suponen el crimen organizado y las redes terroristas.



Understand the Dimensions of Organized Crime and Terrorist Networks for Developing Effective and Efficient Security Solutions for First-line-practitioners and Professionals

PROJECT OBJECTIVES



ANALYSE

the body of scientific knowledge, outcomes from EU projects as well as further data and indicators that address organized crime and terrorist networks, combined with an interdisciplinary review of existing models regarding their explanatory power and their usability.



UNDERSTAND

the social, psychological and economic aspects of OC/TN and their impact on social cohesion by researching first-line practitioners, policy makers and researchers, combined with interviews, focus groups and workshops with law enforcement agencies and others.



PROVIDE

dynamic, multi-dimensional models for OC/TN that reflect the complexity of individual and structural dimensions, geographical scale as well as the forms and levels of responses related to different stakeholder groups and first-line practitioners.



CREATE

TAKEDOWN Toolkits including action plans, response strategies, technological concepts, and best practices, with focus on specific needs of first-line-practitioners as well as professionals in law enforcement, and create policy recommendations and policy briefs for policy makers.



BUILD

a web based TAKEDOWN Open Information Hub with knowledge and public service modules, helping navigators, toolkits and materials for practitioners, and a centralised, intelligent, reporting tool on digital cases of OC/TN with modern crowd-blogging functionalities.



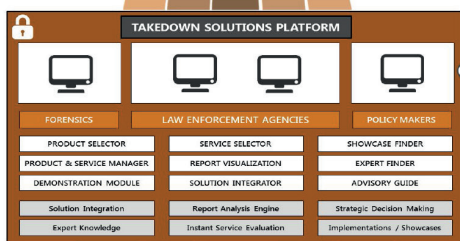
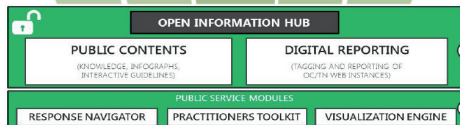
DEVELOP

a modular TAKEDOWN Solutions Platform built as a flexible PaaS hosting digital security solutions for professionals with a centralised Security Solution Dashboard that is aggregating solution activity streams and includes digital reporting tool alert visualisations.



LEVERAGE

the collaboration between the research community, public agencies, practitioners and industry especially SMEs providing a digital TAKEDOWN Professional Advisor to support the selection of the right solutions providers, experts and approaches to tackle OC/TN challenges.



CONTACT US

www.takedownproject.eu
office@takedownproject.eu
@takedownproject

Horizon 2020 European Union Funding for Research & Innovation
This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 Research and Innovation Programme under Grant Agreement No 700688.



Buen uso... contra el abuso

JUAN ANTONIO ALBALADEJO SÁNCHEZ

Gabinete Convivencia e Igualdad, Equipo Técnico Provincial de Orientación Educativa y Profesional, Delegación Territorial de Educación en Granada

Las redes sociales y sus aplicaciones están aquí y evolucionan rápidamente. Son utilizadas por gran parte de la gente y, por supuesto, por el alumnado de los Centros Educativos.

La sociedad, en general, y los Centros Educativos, en particular, deben educar en un uso adecuado. En esta propuesta recomendamos una serie de aspectos que se pueden tener en cuenta a la hora de realizar intervenciones educativas sobre redes sociales, al alumnado de estos Centros.

A través de nuestra experiencia formativa con alumnado y familias, hemos elaborado una batería de recomendaciones de uso de las redes sociales, dejando a un lado aspectos peligrosos o riesgos que ya son trabajadas desde diferentes instituciones. Consideramos que una buena educación en un uso correcto y adecuado impide que los menores caigan en esa utilización inadecuada, además entendemos que un BUEN USO es el mejor antídoto CONTRA EL ABUSO.

Así, desde un prisma de “Educar con...”, es decir, acompañar a nuestros adolescentes en su camino de aprendizaje por las redes sociales, en definitiva, estar y educar con ellos, con ellas. Para ello pensamos que hay que tener en cuenta aspectos tales como: ser conscientes que seremos en muchas ocasiones maestros y en otras alumnos, perderle en miedo a las redes sociales y a sus aplicaciones, tener en cuenta que el alumnado controla las aplicaciones pero no los contenidos que cuelga en ellas, debemos siempre, aunque aquí con mayor intensidad, educar con el ejemplo, desconectarnos nosotros también, enseñar el valor de la privacidad y la solidaridad en red.

Por último, al igual que enseñamos a nuestras hijas e hijos unas reglas básicas de educación y civismo, también, en internet, tenemos y debemos de educar.



MAESTR@ **Open use**
y **SMART....**
ALUMN@ **cuándo ???**
En la CALLE **PRIVACIDAD????**
---EN LA red **PROHIBIR**
por mí Y POR TODOS **controlar**
mis COMPAÑEROS **DA**
PAPÁ, ... YO **ejemplo...**
CONTROLO !!! **DES**
enseña **CONÉCTATE**
BUENOS **EDUCA CON**
USOS ...

CONTRA - el
abuso



Análisis de redes sociales sobre estructuras de poder. ¿Quién gobierna el poder empresarial español? Conceptos, metodologías y software especializado

LUIS CHIROSA CAÑAVATE, JUAN A. RUBIO MONDÉJAR Y
JÓSEAN GARRUÉS IRURZUN
Universidad de Granada

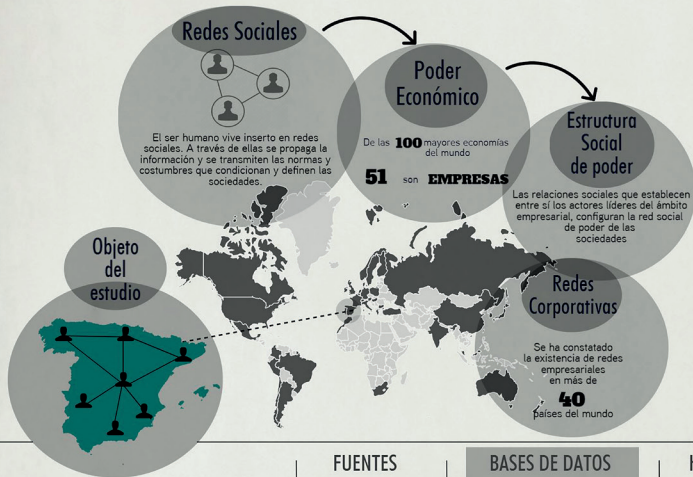
El ser humano vive inserto en redes sociales. A través de ellas se propaga la información y se transmiten las normas y costumbres que condicionan y definen las sociedades. El comportamiento político, económico y social se construye dentro de los límites de la estructura relacional de los individuos (Granovetter, 1992). El estudio de las redes sociales permite indagar fenómenos sociales complejos tan diversos como la lengua, las decisiones de voto o consumo, la inmigración, el nivel educativo, las carreras profesionales e investigadoras o el terrorismo. Para comprenderlas, los científicos sociales han desarrollado una teoría y unas herramientas metodológicas, apoyándose en la evolución de programas informáticos complejos. El objeto de nuestro proyecto es explicar las posibilidades del análisis de redes sociales aplicadas al estudio de la historia, ejemplificando en casos particulares referidos a la historia económica y empresarial. En este campo, los autores del proyecto cuentan con una amplia experiencia y numerosas publicaciones sobre empresarialidad y creación de redes empresariales, consejeros cruzados de grandes sociedades, y poder económico de las élites españolas, todos desde enfoques de largo plazo.

La ponencia recorrerá los conceptos básicos, metodologías, técnicas y herramientas informáticas que permitan introducir a los asistentes en el análisis de las redes de poder. En primer lugar, construyendo la base de datos de la muestra objetivo. Sobre ella, se aplican las herramientas metodológicas para obtener las medidas de análisis estructural más importantes con el uso del software especializado (Pajek, NodeXL o UCINET). Posteriormente, se realiza la interpretación teórica de los indicadores, resaltando la tipología de red que determinan. Para concluir, se aportan ejemplos de tipologías estructurales que contextualicen la red tratada.

ANÁLISIS DE REDES SOCIALES SOBRE ESTRUCTURAS DE PODER

Conceptos, metodologías y software especializado

Chirosa Cañavate, Luis Rubio Mondéjar, Juan A. Garrués Irurzun, Joséan
Universidad de Granada



- 1 Caracterizar la estructura de la red social de poder para el caso español
- 2 La estructura social de poder es dinámica, por lo que experimentará cambios a lo largo del tiempo. La investigación adoptará una perspectiva histórica con el fin de identificar y justificar tales cambios.
- 3 Comparar la estructura corporativa española con las tipologías estructurales de otros países

FUENTES

Anuarios Financieros y de Sociedades Anónimas de España
Biografías de empresarios
Memorias Anuales de Empresa
Bases de datos DICODI
Hemerotecas



BASES DE DATOS

Extracción, transformación y carga de la información (ETL). Con el fin de extraer los datos de las diferentes fuentes para homogeneizarlos mediante transformaciones (conversión de datos, limpieza de datos sucios, cambios de formato...) y finalmente cargarlos en una base de datos reconocible por las herramientas informáticas

HERRAMIENTAS DIGITALES

Uso de software especializado para el análisis de redes sociales. Las herramientas digitales Pajek, Gephi y UCINET, convierten la información de las bases de datos en mapas gráficos de la red social de poder, lo que permite caracterizarla estructuralmente



Teoría y Análisis de Redes Sociales

Una vez configurada la red, las herramientas digitales permiten visualizarla y calcular los indicadores estructurales que la definen. La teoría de análisis de redes sociales provee la interpretación teórica para estos resultados.

CENTRALIDAD

Indicará la posición de los actores líderes dentro de la red empresarial española, y si esta se articula en torno a elementos nucleares

COHESIÓN

Señalará cuán unificado e integrado está el grupo de actores dentro de la estructura social

MULTIPLICIDAD

Expresará la intensidad de la relación entre los actores de la red



<https://redesempresarialesblog.wordpress.com/>

¿Cómo nos relacionamos con nuestro “smartphone”? Escala de Dependencia y Adicción al Smartphone: un nuevo instrumento

MARÍA ARANDA LÓPEZ, VIRGINIA FUENTES GUTIÉRREZ Y
MARTA GARCÍA-DOMINGO
Universidad de Jaén

Los dispositivos inteligentes móviles, como los *smartphones*, no solo han supuesto una revolución en el ámbito tecnológico, también han impactado profundamente en las relaciones interpersonales, la forma de entender y organizar el mundo, la propia construcción de la identidad, etc. Han superado con creces su función de herramienta de comunicación para alzarse como un instrumento de socialización *per se*. Tanto la frecuencia como el tipo de interacción con estos dispositivos conllevan un importante impacto en los usuarios (e.g., sustitución de relaciones personales presenciales, ansiedad, dependencia, etc.). En este sentido, es relevante poder evaluar si la cantidad y forma de interacción resulta adaptativa, desadaptativa o potencialmente peligrosa. El objetivo del presente estudio fue, precisamente, elaborar y validar una escala para evaluar el uso de los *smartphones*, desde una interacción normalizada hasta una abusiva. Para la elaboración de algunos ítems se tomaron como base algunas de las herramientas diagnósticas ya creadas, y se introdujeron aspectos novedosos y adaptados a la realidad actual. En la investigación participaron 820 personas, en su mayoría estudiantes de la Universidad de Jaén (España), con un rango de edad de 18 a 40 años ($M = 22.38$, $Dt = 4.53$). Respecto al sexo, el 69.3% de los participantes eran mujeres, y el restante 30.7%, hombres. Los análisis estadísticos dieron lugar a la denominada Escala de Dependencia y Adicción al Smartphone (EDAS), con 40 ítems y una estructura trifactorial: (1) Uso, abuso y adicción al Smartphone y sus Aplicaciones, (2) Rasgos de Personalidad, (3) Gasto Monetario en Aplicaciones y Juegos Móviles. Tanto la escala como sus componentes mostraron propiedades psicométricas adecuadas. Los índices de fiabilidad obtenidos fueron adecuados: componente 1, $\alpha = .810$; componente 2, $\alpha = .755$; componente 3, $\alpha = .706$.

¿Cómo nos relacionamos con nuestro "Smartphone"? Escala de Dependencia y Adicción al Smartphone: un nuevo instrumento (EDAS)

María Aranda, Virginia Fuentes, & Marta García-Domingo
Universidad de Jaén
España

Objetivo

Elaborar y validar una escala que evalúe el uso (frecuencia, tipo de comunicación, dependencia, etc.) del Smartphone y sus aplicaciones, adaptada a la realidad actual, en lengua hispana y destinada a población adulta.

Resultados

Análisis de componentes principales

3 componentes que explicaban conjuntamente el 63,30% de la varianza. El índice KMO fue adecuado, con un valor de 0,881.

Uso, abuso y adicción al Smartphone y sus Aplicaciones
 $\alpha = 0,810$

Rasgos de Personalidad
 $\alpha = 0,755$

Gasto Monetario en Aplicaciones y Juegos Móviles
 $\alpha = 0,706$

COMPONENTE 1: Tiempo dedicado, ansiedad asociada a periodos de abstinencia e interferencia con la vida diaria (autopercebida o expresada por familiares/amigos).

Por ejemplo: *Consulta el móvil constantemente incluso cuando estoy con otra persona (ítem 6).*

Soy capaz de salir de casa sin el móvil (ítem 11, inverso).

COMPONENTE 2: Evalúa rasgos de personalidad (introversión-extroversión) y autoestima (autoncepto-autovalía).

Por ejemplo: *Mi autoestima es baja (ítem 5, inverso).*

Soy una persona extrovertida (ítem 33).

COMPONENTE 3: Mide el gasto de dinero en aplicaciones y juegos asociados al móvil.

Por ejemplo: *Juego a juegos en el móvil que me cuestan dinero (ítem 32).*

He gastado dinero en comprar aplicaciones para el móvil (ítem 34).

Relación de la EDAS con edad y sexo

El grupo de 18-21 años obtenía puntuaciones significativamente mayores en el componente 1 ($M = 2.74$, $Dt = 0.62$) que el grupo de 22-24 ($M = 2.53$, $Dt = 0.52$) y que el grupo 25-40.

Las mujeres puntúan más que los hombres en el componente 1, $M = 2.68$, $Dt = 0.62$, $M = 2.53$, $Dt = 0.61$. En relación al componente 3, los hombres dedicaban más dinero a la compra de aplicaciones y juegos a través del móvil, $M = 1.47$, $Dt = 0.68$, $M = 1.24$, $Dt = 0.47$.

Método

Participantes: 820 personas entre los 18 y 40 años ($M = 22,38$, $Dt = 4,53$). 69,3% mujeres, 30,7% hombres.



Juegos en el móvil: el 38% no hacía uso de ningún juego, el 38,5% dedicaba tiempo a un juego, el 23,2% empleaba tiempo en dos, tres o cuatro juegos.

Redes sociales: el 86.8% utilizaba Facebook, Twitter e Instagram.

Las TIC y sus aplicaciones avanzan con rapidez → es importante diseñar instrumentos que capturen las nuevas tendencias en el uso de Smartphones y sus aplicaciones

Conclusiones

La EDAS proporciona información que permite discernir entre un uso normalizado de los Smartphones y una utilización desmedida hasta el extremo de causar adicción

Contacto:

aranda@ujaen.es,
vfuentes@ujaen.es,
mgdoming@ujaen.es



¿Qué uso hacen de Facebook los estudiantes universitarios?: Análisis a partir del Cuestionario de Exposición y Refuerzo a través de Facebook (QUERF) y la Escala de Dependencia y Adicción al Smartphone (EDAS)

MARTA GARCÍA-DOMINGO, MARÍA ARANDA LÓPEZ Y
VIRGINIA FUENTES GUTIÉRREZ
Universidad de Jaén

Las redes sociales adquieren una influencia creciente en las maneras habituales de relacionarse abriendo paso a nuevos escenarios de interacción. Centramos la atención en Facebook, que es la plataforma social más extendida (tres de cada cuatro usuarios globales de Internet participan en ella), cuyo potencial radica en la posibilidad de compartir información, gustos, sentimientos y experiencias. El objetivo principal de esta investigación es evaluar el uso de Facebook y su relación con las siguientes variables: (a) rasgos de personalidad (introversión, extroversión) y autoestima (autoconcepto, autoestima); y (b) uso y abuso del teléfono móvil. La investigación involucró a 410 estudiantes universitarios entre 18 y 40 años ($M = 22.38$, $SD = 4.53$). Del total, el 69,3% eran mujeres y el 30,7% hombres. Se utilizaron medidas de autoevaluación en el Cuestionario de Exposición y Refuerzo a través de Facebook (QUERF) y la Escala de Dependencia y Adicción de Smartphone (EDAS). Los resultados mostraron que conforme aumenta la exposición y el refuerzo a través de Facebook, también lo hace la dependencia al Smartphone y a las aplicaciones de mensajería. Adicionalmente, conforme aumenta el grado de exposición y búsqueda de refuerzo a través de Facebook, menor es la puntuación en la construcción de autoestima asociada a la imagen social y el grado de extroversión. Se encontraron diferencias significativas de acuerdo con la edad, siendo los más jóvenes quienes obtuvieron calificaciones más altas en el refuerzo y exposición de su vida personal a través de Facebook.

¿Qué uso hacen de Facebook los estudiantes universitarios?: Análisis a partir del Cuestionario de Exposición y Refuerzo a través de Facebook (QUERF) y la Escala de Dependencia y Adicción al Smartphone (EDAS)



García Domingo, M, Aranda, M. y Fuentes. V.
Universidad de Jaén

Objetivo

Analizar si se producen diferencias en el uso de Facebook en función de variables de personalidad (autoestima y extroversión), la adicción al móvil, el sexo y la edad.

Método

Participantes:

410 (69.3% mujeres, 30.7% hombres) entre 18 y 40 años ($M = 22.38$, $SD = 4.53$)

Instrumentos:

- Cuestionario Exposición y Refuerzo a través de Facebook (CERF, elaboración propia para este estudio).
- Escala de Dependencia y Adicción al Smartphone (EDAS, Aranda, Fuentes y García-Domínguez, 2016).

Diseño:

Diseño factorial de $3 \times 2 \times 2 \times 2$

Análisis:

T-Test y ANOVA

Resultados

Las variables de personalidad **SÍ afectan** al uso de Facebook: a mayor extroversión, mayor autoestima y mayor tendencia a conductas adictivas mayor búsqueda de exposición y refuerzo a través de Facebook.

La **edad influye** en el uso de Facebook: el grupo de 18 a 21 años obtuvo mayores puntuaciones.

Hay un **perfil distinto** en el uso de Facebook que hacen hombres y mujeres.

Encontramos que los estudios previos confluyen y divergen partes iguales → necesidad de seguir indagando.

Nuestros resultados son concluyentes.

Conclusiones

“Conexión e interacción constante”. El uso de WhatsApp entre grupos de jóvenes mayores de edad

VIRGINIA FUENTES GUTIÉRREZ, MARTA GARCÍA-DOMINGO Y
MARÍA ARANDA LÓPEZ

Universidad de Jaén

La generalización del uso de las tecnologías de la información y comunicación ha conformado nuevas dinámicas sociales, que modifican las tradicionales fórmulas de interacción humana. El surgimiento de funcionales herramientas (como los Smartphones) y atractivas aplicaciones para la comunicación “on-line” (como WhatsApp), apunta hacia el desarrollo de una nueva socialización que se articula en las esfera digital, no presencial. A través de un análisis cualitativo (grupos de discusión), recogemos los principales usos e interacciones comunicativas entre jóvenes, participantes, todos ellos, de “grupos de WhatsApp” que habían sido creados en el contexto del aula. Su utilización trasciende el intercambio académico y permite identificar cambios en los modos de comunicación interpersonal (e. g., aumento de las relaciones, frecuencia de los contactos, nuevos estilos comunicativos); así como en las dinámicas grupales (e. g., utilización abusiva, ventajas y desventajas para la organización del estudio, procesos de liderazgo, cohesión grupal, conflictos).



“Conexión e interacción constante”. El uso de WhatsApp entre grupos de jóvenes mayores de edad

Virginia Fuentes, Marta García-Domingo & María Aranda
Universidad de Jaén
España

Introducción

El surgimiento de funcionales herramientas (como los Smartphones) y atractivas aplicaciones para la comunicación “on-line” (como WhatsApp), apunta hacia el desarrollo de una *nueva socialización* que se articula en las esfera digital, no presencial.

Objetivo

Recoger los principales usos e interacciones comunicativas entre jóvenes participantes, todos ellos, de “grupos de WhatsApp” que habían sido creados en el contexto del aula.

Método:

Cualitativo.
Técnica de GD.
Atlas.ti

Procedimiento:

1º) División de los participantes: **activos** (autores de entre el 10-15% del total de mensajes diarios). **Pasivos** (1-3% del total de mensajes).
2º) Dos GD: 8 estudiantes de participación elevada (activos), 8 estudiantes de participación baja (pasivos)

Participantes:

16 jóvenes estudiantes de 4º curso. Edad media de 24 años, 68,75% mujeres y 31,25% hombres.

Resultados

En términos académicos:

- Utilidad y funcionalidad como potencialidades de la aplicación.
- Calidad de la participación y la capacidad de organización es inversamente proporcional al tamaño de los grupos.

Otras dinámicas asociadas a su uso:

- Dependencia, falta de control y adicción (interferencia en otras actividades, las diferencias activos vs. pasivos son muy notables)
- Democratización de la toma de decisiones (más participativas), más complejas (conflictos: abandono del grupo, malentendidos, alianzas, liderazgo, subgrupos).
- Mayores cotas de identidad y cohesión grupal entre los miembros del grupo (nuevos estilos comunicativos).
- Abandono de interacciones presenciales (nuevos estilos comunicativos: formato atractivo de la información, posibilidad de abarcar a más personas en menor tiempo).

Discusión

- A diferencia de otras investigaciones sobre redes sociales (Facebook o Instagram), en la App WhatsApp se descarta la adopción de identidades virtuales por los usuarios. La aplicación en general y la función “grupos” en particular, se usa más como un medio que como un fin en sí mismo
- En línea a trabajos previos sobre WhatsApp, en la app se modifican los códigos empleados para la comunicación, los elementos considerados para la inclusión/exclusión de las personas y el propio sentimiento de identidad y/o pertenencia.
- Necesidad de continuar y profundizar en esta línea de investigación, incluyendo nuevas variables como las diferencias según la edad, características de personalidad, etc.

Contacto:

aranda@ujaen.es,
vfuentes@ujaen.es,
mgdoming@ujaen.es

Desarrollo de autoconciencia y autocontrol sobre el abuso del móvil en adolescentes

PAULA MOLINA GONZÁLEZ

Universidad de Granada

El uso de redes sociales e internet a través del móvil es, actualmente, la forma más fácil de comunicación social entre jóvenes, sustituyendo incluso a la interacción social real. La dependencia de este medio hace que se considere enmarcarlo dentro de las adicciones comportamentales (aquellas que utilizan conductas en vez de sustancias para satisfacer una necesidad emocional del individuo) debido a los resultados de algunos estudios en los que aparecen cambios comportamentales, neuropsicológicos y de función ejecutiva similares a los producidos por adicción a sustancias en personas con alto consumo de internet/móvil. Otra teoría es el modelo cognitivo-conductual del uso problemático de internet de Davis que afirma que este uso excesivo viene determinado por una psicopatología (depresión, ansiedad social o abuso de sustancias) o una distorsión cognitiva como la falta de autoconfianza o aislamiento social. Este estudio busca desarrollar una serie de talleres educativos con el objetivo de crear conciencia y necesidad de autocontrol en adolescentes que hacen un uso excesivo del móvil. Dichos talleres engloban las siguientes fases: (a) evaluación del consumo diario que hacen los adolescentes del móvil u otros dispositivos y su afectación al ámbito académico, personal/social y familiar; (b) evaluación de distintas variables intrínsecas que podrían estar implicadas en el desarrollo de conductas adictivas como la personalidad o impulsividad, entre otras; (c) instauración de un contrato conductual por el cual los jóvenes se comprometen a controlar su uso del móvil con e invertir tiempo en otras áreas. *Instrumentos:* (1) Nivel de autoconciencia sobre el problema y frecuencia de uso: registro de tiempo y tipo de uso del móvil; CERM/CERI (Cuestionario de Experiencias relacionadas con el móvil/internet): test de evaluación exclusiva del uso de internet y móvil; (2) Evaluación de la personalidad: PBQ (Personality Belief Questionnaire abreviado): mide creencias disfuncionales asociadas a trastornos de personalidad en 7 factores: dependiente-evitativo, obsesivo-compulsivo, narcisista-antisocial, pasivo-agresivo, histriónico, esquizoide y paranoide. La razón del uso de este cuestionario es que estos patrones de personalidad comparten déficit neuropsicológicos y neurobiológicos con las conductas adictivas. (3) Evaluación de impulsividad: UPPS-P breve: evalúa 5 dimensiones de la impulsividad: urgencia positiva/negativa, búsqueda de sensaciones, falta de perseverancia y de premeditación; (4) Contrato conductual por el que el sujeto se compromete a cumplir las normas sobre uso del teléfono así como a implementar actividades compensatorias y prosociales. Esta evaluación busca obtener un mejor autoconocimiento y capacidad de autocontrol sobre el uso del móvil en adolescentes. Además, los resultados obtenidos al evaluar el patrón de personalidad e impulsividad, entre otras, podría permitir indagar si existe un patrón típico propio del individuo que predispone a estas conductas adictivas. Esto podría llevar a establecer patrones predictivos sobre los que actuar desde la niñez en favor de conductas más prosociales y sanas con respecto al uso de tecnologías.

Desarrollo de autoconciencia y autocontrol sobre el abuso del móvil en adolescentes

Paula Molina González

Licenciatura en Psicología y Máster en Neurociencia Cognitiva y del Comportamiento, Universidad de Granada

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, el uso excesivo del móvil entre adolescentes genera problemas a nivel:

- Académico
- Personal/ Familiar
- Social → dónde el uso del móvil puede llegar a sustituir a la interacción social real

HOW DID YOU FEEL WHEN YOU MISPLACED YOUR PHONE?

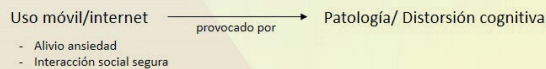


¿Es el uso del móvil una ADICCIÓN COMPORTAMENTAL o la respuesta a una PSICOPATOLOGÍA?

DSM-V (APA,2013) → **ADICCIÓN COMPORTAMENTAL** definida como un trastorno adictivo no relacionado con sustancias, sin implicación de sustancias psicoactivas. El medio para satisfacer un estado emocional no es la ingesta de sustancias sino una conducta determinada (Young, 1996).

→ Uso abusivo móvil/internet presenta cambios comportamentales, neuropsicológicos y de función ejecutiva similares a los producidos por la adicción a sustancias (Kuss y Griffiths,2012)

Davis (2001) → **MODELO COGNITIVO CONDUCTUAL DEL USO PROBLEMÁTICO DE INTERNET**



OBJETIVO

- Registro de frecuencia uso
- Autoconciencia del problema

- ¿Patrón de personalidad?
- ¿Soy impulsivo/a?
- ¿Soy ansioso/a?

CONTRATO CONDUCTUAL

TALLERES EDUCATIVOS



Objetivo final

- Mejor autoconocimiento y capacidad de autocontrol sobre el uso del móvil en adolescentes a través de escalas de autoevaluación y la elaboración y cumplimiento de un contrato conductual de modificación de comportamiento.
- Indagar si existe un patrón de personalidad o impulsividad (entre otros) intrínseco que predispone a este tipo de conductas. Esto podría llevar a establecer patrones predictivos sobre los que actuar desde la niñez en favor de conductas más prosociales y sanas con respecto al uso de tecnologías.

Instrumentos

- ✓ Registro de tiempo y tipo de uso del móvil
- ✓ CERM/CERI (Cuestionario de Experiencias relacionadas con el móvil/internet): test de evaluación exclusiva del uso de internet y móvil*.
- ✓ PBQ (abreviado,*): mide creencias disfuncionales asociadas a trastornos de personalidad en 7 factores: dependiente-evitativo, obsesivo-compulsivo, narcisista-antisocial, pasivo-agresivo, histriónico, esquizoide y paranoide.
- ✓ Evaluación de impulsividad UPPS-P breve *: evalúa 5 dimensiones de la impulsividad: urgencia positiva/negativa, búsqueda de sensaciones, falta de perseverancia y de premeditación.
- ✓ Contrato conductual* por el que el sujeto se compromete a cumplir las normas sobre uso del teléfono establecidas con su tutor legal.

Referencias

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Butler, A. C., Beck, A. T., & Cohen, L. H. (2007). The personality belief questionnaire-short form: Development and preliminary findings. *Cognitive Therapy and Research, 31*(3), 357-370.
- Butler, A. C., Beck, A. T., & Cohen, L. H. (2007). The personality belief questionnaire-short form: Development and preliminary findings. *Cognitive Therapy and Research, 31*(3), 357-370.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in human behavior, 17*(2), 187-195.
- Fargues, M. B., Lusar, A. C., Jordania, C. G., & Sánchez, X. C. (2009). METODOLOGÍA: Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil. *Psicothema, 21*(3), 480-485.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet and gaming addiction: a systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain sciences, 2*(3), 347-374.
- Young, K. S. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: a case that breaks the stereotype. *Psychological reports, 79*(3), 899-902.

Historia y Memoria Histórica en Red: ¿Quiénes, qué, cómo y por qué?¹

RAÚL MAGALLÓN ROSA

Universidad Carlos III de Madrid

El proyecto *Historia y Memoria Histórica on line. Retos y oportunidades para el conocimiento del pasado en Internet* tiene como objetivo principal analizar la presencia y representación del pasado en el entorno digital a fin de averiguar quiénes son sus autores, qué tipo de pasado se está difundiendo, cómo se está socializando en las diversas plataformas sociales y objetos digitales y cuál es el propósito de la profusión de agentes sociales participantes en la Web 2.0 sobre historia y memoria. El equipo ha creado una web de recursos y una base de datos con el software libre de OMEKA para catalogar, organizar y compartir estas evidencias digitales. El proyecto titulado *Historia y Memoria online* está siendo desarrollado por un equipo interdisciplinar de profesores de las Universidades de Alicante, Valencia, Complutense, Autónoma, UNED, Málaga y Carlos III. Las disciplinas que incluye, como proyecto vinculado al ámbito de la memoria y la historia digital, son Historia Contemporánea, Periodismo, Documentación y Telemática, especialidades que cubren la amplia gama de retos y oportunidades que ofrece el enfoque que se ha dado a dicho proyecto. En el proceso metodológico hemos hecho uso de herramientas de búsqueda como Google Search Advanced (https://www.google.es/advanced_search), Blog Search Engine (<http://www.blogsearchengine.org/>, de la blogosfera hispana, bitácora.com, del canal de youtube, etc.), y del software de Zotero para organizar y clasificar toda la información. Asimismo hemos recurrido a la construcción de un corpus de enlaces tomado de las secciones de enlaces y contactos de las propias páginas web y blogs que encontramos inicialmente. Se han realizado búsquedas exhaustivas en las plataformas sociales de Facebook y Twitter, con notable éxito de hallazgos. Todos ellos están siendo analizados, catalogados y compartidos en la base de datos de software libre OMEKA, construida y puesta en Open Access por el Center of History and New Media Roy Rosenzweig, uno de los pioneros de la Historia Digital. Precisamente este sería un objetivo secundario del proyecto, enfocado a introducir al equipo de investigación en el uso de las herramientas de las humanidades digitales y más concretamente de la historia digital. Las cuestiones que se han planteado son, ¿Quiénes son los autores?, ¿Cuáles las fuentes y el modo de producción? ¿Qué contenidos se divulgan, son fiables, ayudan a reconstruir la historia y la memoria de ese pasado traumático? En definitiva, pretende averiguar cómo se representa el conocimiento histórico, quién y cómo lo genera, cómo se socializa en los medios digitales y qué desafíos plantea. A la espera de que vayamos produciendo resultados, por el momento contamos con una web de recursos <http://uc3m.libguides.com/hismedi> que contiene las primeras búsquedas de fuentes digitales que nos servirán para nuestra investigación. La base de datos que mencionamos con anterioridad se puede ver en: <http://hismedi.evilinearhd.com/om/>. Se ha concebido como un recurso abierto y colaborativo, a fin de poder compartir los hallazgos y, por supuesto, de mejorar y ampliar las entradas con las contribuciones de los distintos agentes sociales que aportan información a través de los distintos objetos digitales.

¹ Esta comunicación forma parte de los resultados del proyecto mencionado con referencia HAR-2015-63582-P MINECO/FEDER.



Educación y Aprendizajes

Los videojuegos como recurso didáctico digital en la educación superior: de Carmen Sandiego a Classcraft

ANTONIO HORNO LÓPEZ
 ANDRÉS DOMENECH ALCAIDE
Universidad de Jaén
Universidad de Granada

Gracias a su carácter multidisciplinar —programación, dibujo, diseño, animación, música, etc.—, los videojuegos pueden ser aprovechados como un Recurso Educativo Digital.

Con el paso de los años y los continuos avances en las nuevas tecnologías, los primeros videojuegos fueron gradualmente abandonando los laboratorios y las máquinas de los ingenieros para, finalmente, convertirse en algo disponible al público en general, transformándose en un producto totalmente accesible tanto para los estudiantes como para el profesorado.

Igualmente, la inclusión en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) plantea grandes desafíos en el campo de la docencia universitaria. Es evidente que en los últimos años el futuro de las universidades está apostando por la innovación y un método de aprendizaje que vaya más allá de las clásicas presentaciones en PowerPoint y otras herramientas tradicionales utilizadas dentro de las aulas. Recursos que, por lo general, han quedado desfasados en un mundo dominado por las nuevas tecnologías, los medios audiovisuales, los ordenadores y por supuesto los videojuegos.

Los educational games o el potencial de la gamificación —que se basa en la llamada «Teoría de Juegos», aplicable también a juegos tradicionales, como los de mesa—, se inicia mediante la creación de videojuegos educativos como fue el caso de Carmen Sandiego a principio de los 80, o más recientemente con proyectos como Classcraft (2013), el cual convierte el aula en un juego de rol. La utilización de Minecraft (2011) para motivar el trabajo colaborativo o el uso del clásico Final Fantasy V (1992) como herramienta pedagógica para fomentar la lectura, son evidencias de que la gamificación ya es una realidad en el ámbito docente.

En este sentido, el objetivo principal de esta propuesta es el de elaborar una guía sencilla y práctica dirigida no solo a aficionados o profesionales del ámbito de los videojuegos, sino también a aquellos docentes interesados en la utilización de un producto que acapara la mayor parte de las horas de ocio de los más jóvenes, pero que además puede ser aprovechado como complemento metodológico didáctico en el aula.



LOS VIDEOJUEGOS COMO RECURSO DIDÁCTICO DIGITAL EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: De *Carmen Sandiego* a *Classcraft*.

Educación y Humanidades Digitales



Antonio Horno López
ahorno@ujaen.es
 Universidad de Jaén

Andrés Domenech Alcaide
viadalucart@gmail.com
 Universidad de Granada



INTRODUCCIÓN

Gracias a su carácter multidisciplinar —programación, dibujo, diseño, animación, música, etc.—, los videojuegos pueden ser aprovechados como un Recurso Educativo Digital. Con el paso de los años y los continuos avances en las nuevas tecnologías, los primeros videojuegos fueron gradualmente abandonando los laboratorios y las máquinas de los ingenieros para, finalmente, convertirse en algo disponible al público en general, transformándose en un producto totalmente accesible tanto para los estudiantes como para el profesorado. Los *educational games* o el potencial de la *gamificación* —que se basa en la llamada «Teoría de Juegos», aplicable también a juegos tradicionales, como los de mesa—, se inicia mediante la creación de videojuegos educativos como fue el caso de *Carmen Sandiego* a principio de los 80, o más recientemente con proyectos como *Classcraft* (2013), al cual convierte el aula en un juego de rol. La utilización de *Minecraft* (2011) para motivar el trabajo colaborativo o el uso del clásico *Final Fantasy V* (1992) como herramienta pedagógica para fomentar la lectura, son evidencias de que la *gamificación* ya es una realidad en el ámbito docente. En este sentido, el objetivo principal de esta propuesta es el de elaborar una guía sencilla y práctica basada en la utilización de un producto que acapara la mayor parte de las horas de ocio de los más jóvenes, pero que además puede ser aprovechado como complemento metodológico didáctico en el aula.

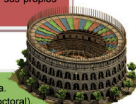
SELECCIÓN DE VIDEOJUEGOS Y SU APROVECHAMIENTO DIDÁCTICO

- *Carmen Sandiego* (1985). En este clásico, los usuarios deben de recorrer diferentes países del mundo para encontrar a la criminal Carmen Sandiego. En su trayecto, el jugador aprenderá diferentes curiosidades, históricas y geográficas, sobre el lugar al que viajan. Fomentando el conocimiento, la astucia y la creatividad de los jugadores, los cuales deberán de seguir las distintas pistas alrededor de todo el mundo para dar con los criminales.
- La Trilogía de *Age of Empires* (1996-2005), por la fidelidad de su línea temporal, igualmente podría ser utilizada como complemento didáctico o refuerzo en enseñanzas concretas del área de Letras y Humanidades. Las distintas sagas del juego abarcan desde las primeras civilizaciones de la Antigüedad (Egipto, Roma y Grecia) hasta la Edad Moderna, pasando por la Edad Media, mezclando la historia real con una narrativa completamente original.
- *Assassin's Creed* (saga completa). La primera entrega (2007) traslada a los jugadores a recreaciones virtuales de las ciudades de Acre, Jerusalén y Damasco. Su temática y ambientación podría ser aprovechada para reforzar estudios sobre Historia, Arquitectura y Bellas Artes, al utilizar, durante toda la saga, referencias arquitectónicas y artísticas reales. La segunda entrega, *Assassin's Creed II* (2009) está ambientada en el Renacimiento italiano, y los jugadores pueden visitar las ciudades más influyentes de la época, como Florencia o Venecia, e interactuar incluso con personajes históricos como los Borgia o los Médici. Las siguientes entregas trasladarán igualmente al jugador a distintos emplazamientos a lo largo del mundo: *Brotherhood* (2010), el cual transcurre en Roma; *Assassin's Creed Revelations* (2011), ambientado en Constantinopla; *Assassin's Creed III*, (2012) el cual comprende el periodo de Revolución Norteamericana; *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013), ubicado en el Caribe, en torno a 1715, durante la edad de oro de la piratería; *Assassin's Creed Unity* (2014) ubicado a finales del siglo XVIII y principios del XIX, durante la Revolución Francesa, y finalmente, *Assassin's Creed Syndicate* (2015), ambientado en la época de la Revolución Industrial, en la ciudad de Londres.
- *Art Academy* (2009), para Nintendo DS, es un videojuego que enseña al usuario a gestionar el color y a comprender las formas a través de ejercicios de dibujo y pintura que emulan distintas técnicas artísticas: lípicas, acuarelas, etc.
- *Minecraft* (2011) y *Dragon Quest Heroes* (2016). Por su estética y configuración, ambos juegos acercan al usuario al estudio de la arquitectura y la concepción del espacio. Igualmente el carácter abierto y libre tanto de *Minecraft* como de *Dragon Quest* permite al jugador interactuar con los elementos de los escenarios, creando y destruyendo elementos con distintos materiales, fomentando su creatividad.
- *Classcraft* (2013). Basado en el sistema de juegos de rol, este proyecto fue creado específicamente para ser utilizado en un aula. El buen comportamiento del jugador es premiado por el programa, el cual distribuye los puntos de vitalidad en función a las acciones del jugador con los demás usuarios —sus propios compañeros de clase— o en base al acierto de respuestas correctas que ofrece el mismo videojuego.



BIBLIOGRAFÍA

- CARDENALES, J. J. (2014). *Realidad aumentada en libros digitales educativos y juegos interactivos*. Salamanca (tesis doctoral). Universidad de Salamanca.
- DEL BLANCO, A. (2014). *Aplicación de estándares de e-learning para la integración de videojuegos educativos en el flujo de la enseñanza*. Madrid (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.
- DOMENECH ALCAIDE, A. (2017). The Importance of Fine Arts in the Videogame Industry. New Analysis Mechanisms and Methodologies to Study Videogames for Artistic and Educational Purposes. Work in Progress. 11th International Technology, Education and Development Conference (INTEED 2017), pp. 3554-3563.
- EGUIA, J. L. (2012). El videojuego como recurso de aprendizaje estratégico en las aulas. Vich, Barcelona (tesis doctoral). Universidad de Vich.
- HIDALGO VÁSQUEZ, X. P. (2012). *Videojuegos, un arte para la historia del arte*. Granada (tesis doctoral). Universidad de Granada.
- HODGINS, H. W. (2002). The Future of Learning Objects. En: LOHMANN, J. R. (Ed.), *e-Technologies in Engineering Education: Learning Outcomes Providing Future Possibilities 2002*. Davos: Engineering Conferences International (ECI), pp. 76-82.
- JENKINS, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (1st). Nueva York: New York University Press.
- LEFEVER, M. D. (1997). *Creative Teaching Methods* (2nd). Chicago: David C. Cook Publishing.
- MORENO, P. (2007). Una aproximación documental para la creación e integración de juegos digitales en entornos virtuales de enseñanza. Madrid (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.
- PÉREZ, G. (2016). *Second Life. Nuevos comportamientos artísticos a través de los espacios expositivos de la realidad virtual*. Granada (tesis doctoral). Universidad de Granada, pp. 190-202.
- PRENSKY, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. Saint Paul, Minnesota: Paragon House Publishing. ISBN 978-1557788634. Universidad Complutense de Madrid, pp. 247-266.
- RUIZ, M. R. (2014). *Un modelo conceptual para el diseño de videojuegos educativos*. Madrid (tesis doctoral). Universidad Carlos III, Madrid.



CONSTRUYENDO UNAS CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES DIGITALES
 29 Y 30 DE JUNIO 2017 | GRANADA



OpenMed – Educación abierta en el sur del Mediterráneo

DANIEL VILLAR-ONRUBIA, KATHERINE WIMPENNY & SARAH MERRY
CRISTINA STEFANELLI
Coventry University
Unimed

OpenMed es un proyecto cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea que tiene como objetivo fomentar la adopción de prácticas educativas abiertas en universidades ubicadas en países del sur del Mediterráneo. En concreto, el proyecto reúne a universidades de Marruecos, Egipto, Jordania y Palestina dentro de un consorcio que cuenta también con la participación de instituciones en Italia, España e Inglaterra. En los últimos años son muchas las instituciones y organizaciones a nivel mundial que están trabajando para promover la creación y uso de Recursos Educativos Abiertos (REA): *“materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación en cualquier soporte, digital o de otro tipo, que sean de dominio público o que hayan sido publicados con una licencia abierta que permita el acceso gratuito a esos materiales, así como su uso, adaptación y redistribución por otros sin ninguna restricción o con restricciones limitadas.”* ([Declaración de París de 2012 sobre los REA](#)). El proyecto OpenMed está desarrollando toda una serie de iniciativas que pretenden concienciar a docentes e instituciones sobre la importancia de los REA como vía para incrementar las oportunidades de acceso al conocimiento. La primera fase del proyecto consistió en la publicación del Compendium OpenMed, un documento que proporciona una visión general sobre el estado de la cuestión en la región e información sobre los miembros del consorcio, así como una colección de estudios de caso sobre iniciativas educativas abiertas en diferentes zonas del mundo. Asimismo, en esta fase inicial se publicó una serie de video entrevistas con expertos en la materia. Tomando como punto de partida el compendium, las siguientes fases conllevan el desarrollo de una agenda regional, hojas de ruta a nivel institucional, centros de innovación y un programa de capacitación para docentes. La [Agenda Regional sobre Educación Abierta en el Sur del Mediterráneo](#) recoge las opiniones de actores clave con el objetivo de definir líneas estratégicas y acciones que las universidades en esta región pueden implementar con el objetivo de apoyar la educación en abierto. Cada universidad podrá además diseñar un plan específico, ajustado a sus características y necesidades locales. OpenMed también incluye un programa de introducción a las prácticas educativas abiertas para docentes y personal de gestión y servicios de apoyo a la docencia. Durante el curso, que consta de una fase intensiva presencial y otra a distancia, los participantes tendrán ocasión de conocer los principios fundamentales del movimiento en torno a la educación en abierto y podrán también desarrollar competencias y habilidades que les permitirán beneficiarse de la reutilización de REA y abrir su actividad docente. El proyecto proporciona también apoyo para la puesta en funcionamiento de Centros de Innovación en Educación Abierta que dotarán a los miembros de infraestructuras que permitirán la producción de contenidos y colaboración internacional entre estudiantes.



OPENING UP EDUCATION IN SOUTH-MEDITERRANEAN COUNTRIES

Daniel Villar-Onrubia, Katherine Wimpenny & Sarah Merry (Coventry University) | Cristina Stefanelli (Unimed)

OVERALL GOAL

To foster the adoption of **Open Educational Practices (OEP)** and engagement with **Open Educational Resources (OER)** in the South-Mediterranean (SM) region, with a focus on universities in **Egypt, Jordan, Morocco** and **Palestine**, but open to a wider network of partners from other countries in the area.

MEMBERS OF THE CONSORTIUM



HIGHLIGHTS



Compendium with a review of open education in the region, contextual information on countries and partners, webometrics analysis and 11 case studies.



Series of **video interviews** with experts in open education.



OER National Strategy Forums in Egypt (Nov 16), Morocco (Dec 16), Jordan (Feb 17) and Palestine (Apr 17).



OER Regional Agenda for SM universities. A set of long-term recommendations for OEP adoption that aim is to become the starting point for policymaking and roadmaps.



Institutional Roadmaps on Open Education to be developed by SM partners.



Innovation Centres for Open Education at SM partners.



Capacity-building course on Open Education. 70 academics to receive training at face-to-face intensive week in Torino (Sep 17) and online phase (Oct 17 – Mar 18).



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

www.openmedproject.eu
 @openmedpro (twitter)
 info@openmedproject.eu



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Aplicaciones pedagógicas de las TIC en la educación musical

GUADALUPE HERNÁNDEZ PORTERO

Universidad de Sevilla

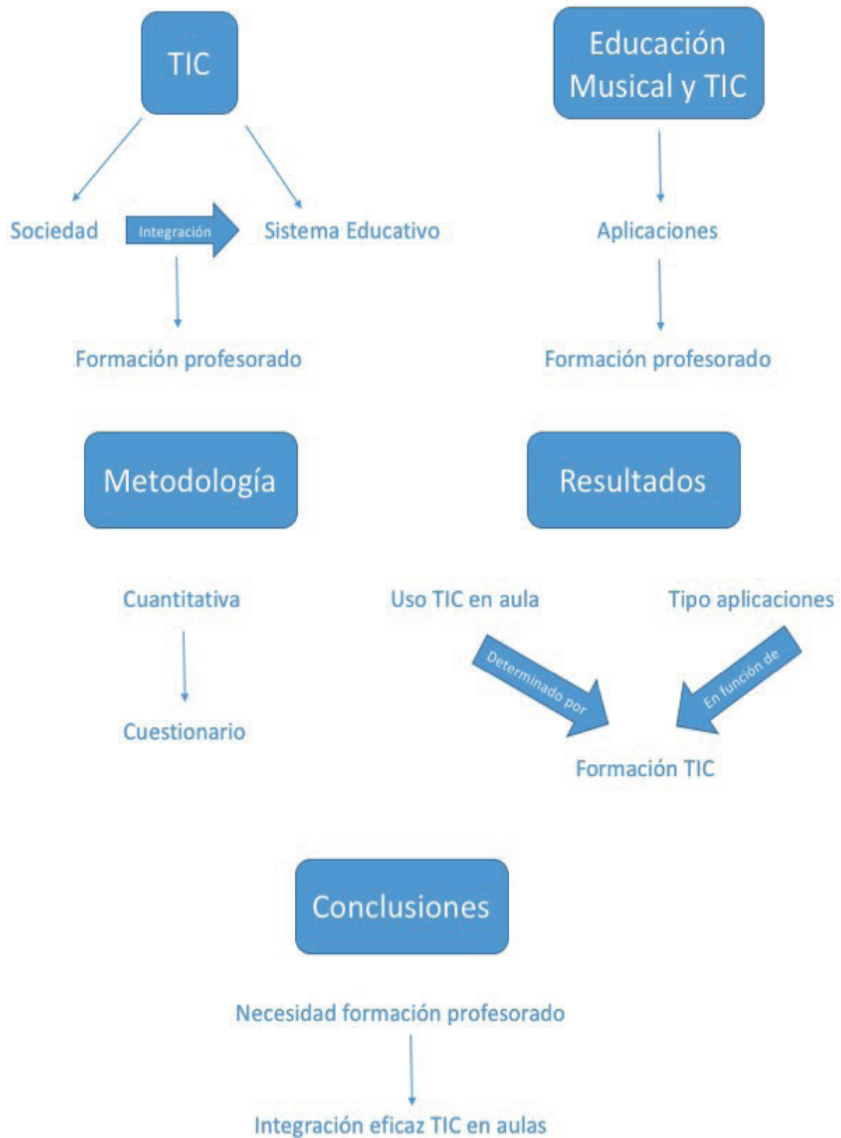
En esta nueva sociedad marcada por el uso generalizado de las tecnologías, el sistema educativo no puede quedar al margen de esta realidad tangible y extendida, pues en ella será donde evolucionen y desemboquen los usuarios de este sistema educativo. Por ello, en los últimos años, se han venido desarrollando diversas políticas educativas encaminadas a tal fin. Sin embargo, el responsable último de la incorporación de las TIC a la realidad de las aulas es el profesorado, que ha de estar convencido de las bondades de estas tecnologías para el proceso de enseñanza-aprendizaje, por un lado, y debe poseer los conocimientos necesarios que le permitan hacer uso de ellas en su práctica docente, por otro.

Concretamente, la disciplina objeto de estudio en el trabajo de investigación que aquí se presenta, la Música, tiene una relación más directa, si cabe, con estas tecnologías, exigiendo incluso un mayor esfuerzo por parte de su profesorado para adaptarse a estas nuevas formas de hacer, producir, escuchar e interpretar Música, e introducirlas en su disciplina, o valerse de ellas como un medio para favorecer y facilitar el aprendizaje de los alumnos.

A través de una metodología cuantitativa de investigación, que se vale del cuestionario como eje del proceso científico, partimos de la formación en TIC que el profesorado que ha de impartir esta materia posee, para intentar comprender el uso que de ellas hace en sus aulas. Nos centramos, además, en el tipo de aplicaciones que emplean como reflejo de un mayor o menor nivel de competencia digital que, como comprobaremos, se adquiere mediante una adecuada formación inicial y permanente.

Se hace necesaria, por tanto, la formación en TIC del profesorado para alcanzar la integración real de estas tecnologías en el sistema educativo.

Aplicaciones pedagógicas de las TIC en la Educación Musical



Paisajes sonoros históricos: una plataforma digital

JUAN RUIZ JIMÉNEZ
I.E.S. "Generalife". Granada

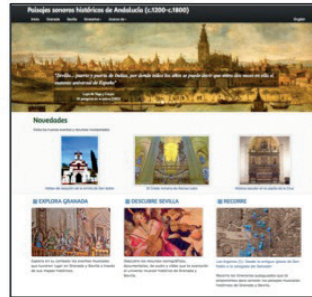
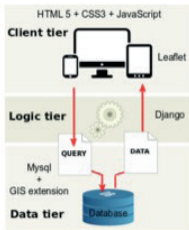
¿Cómo se experimentaba el paisaje sonoro de una ciudad por aquellos que participaban en él de forma activa, construyéndolo o escuchándolo, o pasivamente, simplemente vagando por ellas, en un determinado momento histórico? ¿Cómo percibían estas personas el fenómeno acústico? La experiencia sónica de los residentes actuales y su comprensión de la misma es radicalmente distinta de la de aquellos que habitaron los mismos espacios en tiempos pretéritos, en especial después de la invención de los sistemas de grabación y reproducción del sonido que ha hecho que la música de cualquier género sea más accesible de lo que nunca lo fue. ¿Cómo puede la experiencia de un paisaje sonoro histórico ser recreada hoy en día de manera activa y holística? Estas son algunas de las cuestiones que nos planteamos en Paisajes sonoros históricos, una plataforma digital pensada para explorar los paisajes urbanos sonoros históricos con la ayuda del potencial que proporcionan las nuevas tecnologías. Un innovador enfoque que permitirá a los usuarios acercarse a los sonidos y a la música del pasado en lugares históricos mediante el uso de mapas y apoyado en otros recursos digitales interactivos accesibles a través de Internet (documentos, vídeos, audios, etc.). Partimos de un modelo integrador que ayuda a una mejor comprensión de las ciudades, estableciendo un diálogo estético e intelectual con su historia auditiva, en un contexto sensorial más amplio y con un enfoque interdisciplinar que aúna los estudios de musicología urbana con otras áreas como, por ejemplo, la historia cultural y la historia del arte. Creada inicialmente para cartografiar los paisajes sonoros de Granada y Sevilla partiendo de una biblioteca interactiva de sus eventos musicales, actualmente se encuentra preparada para alojar cualquier otro núcleo urbano en diferentes períodos históricos y con el uso de diversos idiomas. Este portal tiene la intención de convertirse en una herramienta útil e innovadora para las instituciones educativas de las ciudades incorporadas (desde la escuela primaria a la universidad), museos, oficinas de turismo, etc., con el firme propósito de mejorar la transferencia cultural y reducir así la brecha existente entre la investigación académica y el conocimiento público. Lanzada a la red y presentada académicamente en septiembre de 2015, nuestra intención es exponer cuáles son los avances en la arquitectura y contenidos que la plataforma ha experimentado desde su creación, así como los resultados del impacto que ha tenido hasta este momento y los nuevos retos que tenemos pensado abordar a corto y medio plazo.

<http://historicalsoundscapes.com>

Paisajes sonoros históricos una plataforma digital

1. Introducción.

Planteamiento conceptual de la plataforma



2. Arquitectura de la plataforma

3. Estructura de la base de datos

4. Cartografía sonora de dos ciudades: Granada y Sevilla

Este bloque contiene dos imágenes:

- Una captura de pantalla de un mapa interactivo que muestra un itinerario de la procesión del Corpus Christi en Granada. El mapa está etiquetado como 'Itinerario' y 'Procesión del Corpus Christi'. A la derecha, hay una lista de 'Eventos seleccionados por localización' con 14 puntos de interés numerados.
- Una captura de pantalla de un formulario web para 'Modificar edificio'. El formulario contiene campos para 'Edificio' (con el valor 'Castillo de Gibralfaro'), 'Building' (con el valor 'castillo de Gibralfaro'), 'Tipo edificio' (con el valor 'edificio público') y 'Lugar' (con el valor 'Granada'). Hay un botón 'Guardar' y una imagen de un edificio.

5. Impacto de la plataforma: una primera aproximación a su evaluación.



The Walkable Classroom: Geo-Learning

LUCÍA BINOTTI

University of North Carolina at Chapel Hill

The Walkable Classroom (TWC), es un proyecto de Humanidades Digitales que se desenvuelve dentro de un marco de emprendimiento académico y desarrolla un producto comercial, RoadAmico. TWC combina un conjunto de herramientas web y móviles para crear entornos de aprendizaje interactivos y satisfacer las necesidades de educadores y estudiantes que quieren enseñar y aprender fuera del aula tradicional. TWC desestabiliza los estilos de aprendizaje habituales y proporciona una experiencia educativa multidimensional al hacer que el aprendizaje sea interactivo, colaborativo y experiencial.

La plataforma permite que los instructores desarrollen lecciones innovadoras y actividades específicas basadas en su alcance espacial y geográfico, de forma que los estudiantes puedan salir del aula, puedan integrar sus materiales didácticos con el espacio y puedan desarrollar y completar tareas relacionadas con territorios y comunidades sociales. El modelo propuesto por TWC plantea una serie de procedimientos enfocados en infringir los modelos canónicos que delimitan fronteras sociales, culturales y literarias e invita a una interpretación transaccional y transnacional de las humanidades espaciales, ambientales y móviles.

Como proyecto de Humanidades Digitales, TWC ofrece una útil lente operativa para todos aquellos que están interesados en la intersección de los estudios humanísticos convencionales con el estudio del territorio, las personas y el medio ambiente. Esta sesión invita a todos los practicantes de las Eco-Humanidades Digitales a participar en un tutorial / mini-simposio informal donde explorar la tecnología de TWC, considerar su aplicabilidad en el marco de modelos de aprendizaje innovadores como Project Based, Active y Experiential Learning, y participar en una discusión sobre la relación entre tecnología y eco-humanidades.



RoadAmico/The Walkable Lab: Una solución humanística

- ✓ Texto, imágenes, video y sonido integrados con geo-localización
- ✓ Los educadores crean recorridos temáticos para la enseñanza
- ✓ Los estudiantes colaboran y exploran contenidos en sus contextos culturales



Contenido

Tipos múltiples de contenido: Texto, Imagen, Video y Audio



Localización

Integración de contenido en un mapa



Journeys

Los instructores crean contenido educativo para los estudiantes y los estudiantes crean contenido como tarea y proyectos



Narrativa

El aprendizaje se modula en historias

Ciberbullying y territorios digitales: claves para un abordaje adecuado desde la perspectiva educativa

LUIS MIGUEL RONDÓN GARCÍA

LORENZO BERMÚDEZ DÍAZ

Universidad de Granada

Universidad de Málaga

El *ciberbullying* o acoso electrónico es un problema social que subyace en la sociedad del conocimiento de la presente centuria de forma inexorable. Esta digitalización imbrica cambios en la forma de relacionarnos a un ritmo vertiginoso, que precisan del abordaje desde los diferentes sectores sociales. Según las circunstancias descritas, en esta comunicación analizamos en qué medida las tecnologías de la información, esencialmente Internet y el teléfono móvil, pueden hostigar a los educandos en el medio escolar. Al inicio de cada nuevo curso, la violencia comienza dejando manifestaciones alarmantes en el sistema educativo, provocando sentimientos de indefensión y un enorme impacto emocional en las cibervíctimas. En el trabajo empírico realizado, el objetivo esencial ha sido analizar la visión, el discurso en torno al acoso escolar, desde la perspectiva de los tres actores principales del sistema educativo. En el proceso metodológico cualitativo y mediante la técnica de los grupos triangulares con nueve sujetos participantes: tres padres/madres, tres alumnos/as y tres profesores/as; se muestran los elementos en común y los diferenciadores. En los resultados, hemos podido observar que los encuestados coinciden en señalar a la víctima y al agresor desde una etiología individual, con poca incidencia en las causas sociales. Los participantes del profesorado, consideran en general que es un problema de gran magnitud, que requiere la implicación de todas las partes que componen el corolario de la sociedad. Por otra parte, los padres, parecen desconocer el impacto de este fenómeno y los mecanismos para su adecuado abordaje. Por último, los educandos, son los que ponen la señal de alarma sobre la trascendencia de este problema y responsabilizan al profesorado y las familias del control en el uso de dispositivos tecnológicos. Todas las personas coinciden en la importancia del apoyo social y de sentirse seguro en el ambiente familiar y escolar. Los educandos no lo comunican por miedo a represalias; por indiferencia de los padres; por vergüenza; o simplemente por no saber cómo actuar. En síntesis, concluimos que los diseñadores e investigadores de las nuevas tecnologías deber conocer los efectos que éstas suscitan en las personas. Deben incluir la dimensión ética y la trascendencia didáctica en cualquiera de su uso y aplicaciones. No se pretende negar la gran utilidad de las redes sociales, de Internet, pero siempre debe tener presente una actuación pedagógica que propicie la interacción con la misma, desde un plano educativo, constructivo, relacional y deontológico. Es imprescindible poner en marcha medidas desde la familia o la escuela, como principales espacios de la intervención educativa, para capacitar en el uso responsable de la red a los jóvenes y menores. Para evitar que se conviertan en ciberacosadores, debemos concienciarles, humanizarles, porque detrás de una pantalla siempre hay una persona y esta merece ser tratada con respeto. En ningún caso la libertad de expresión puede ser la excusa para dañar al otro o lesionar sus derechos.

Integración de los videojuegos en el entorno educativo: adaptación y globalización

MARÍA DEL MAR SÁNCHEZ RAMOS

Universidad de Alcalá

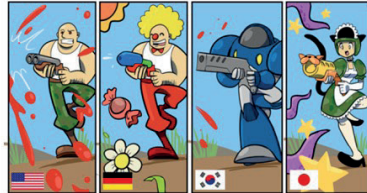
La industria de los videojuegos constituye uno de los sectores tecnológicos más representativos de este siglo. Si nos atenemos a los últimos datos, su crecimiento parece innegable. Según la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) superó los 700 millones de euros en ventas físicas y los 200 millones de euros en ventas a través de Internet en estos últimos años. Esta misma fuente señala que nuestro país cuenta con 15 millones de usuarios de videojuegos (42 % del total de la población), muy en la línea de otros países cercanos como Francia (62 %), Alemania (52 %) o Reino Unido (40 %). Estos datos denotan la importancia que dicho mercado está adquiriendo en nuestra sociedad. A su vez, su crecimiento va de la mano de la actividad conocida como *localización de videojuegos*, entendida como la adaptación lingüística y cultural de material digital para satisfacer las necesidades de un determinado mercado o *locale* (en inglés). En este contexto, los videojuegos han evolucionado desde sus comienzos en el siglo pasado para convertirse en productos digitales complejos, que conllevan tareas de traducción y adaptación cultural a distintas lenguas. El proceso de localización es una tarea minuciosa, en donde deben cuidarse todos los detalles para proporcionar al usuario la misma experiencia que los usuarios del videojuego original.

Nuestro trabajo se centrará en ver cómo se han integrado los videojuegos, concebidos como productos culturales de nuestra sociedad (O'Hagan y Mangiron, 2013) en la educación superior como material que necesitar ser adaptado desde un punto de vista lingüístico y cultural. Veremos cómo, tras la puesta en marcha de actividades centradas en aspectos técnicos, culturales y lingüísticos, dicha integración favorece el desarrollo de las competencias digitales de los alumnos, en nuestro caso alumnos que han cursado la asignatura de *Localización* del Grado en Lenguas Modernas y Traducción. Concluiremos con los datos de la valoración de la experiencia por parte del alumnado.

INTEGRACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL ENTORNO EDUCATIVO: ADAPTACIÓN Y GLOBALIZACIÓN

Localización de videojuegos: actividad de adaptación lingüística y cultural

NERFNOW.COM LOCALIZATION
SOMETIMES, SLIGHT CHANGES ARE MADE IN A GAME TO MAKE SURE IT WILL BE PROPERLY RECEIVED BY DIFFERENT CULTURES.

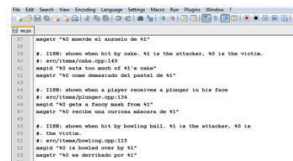
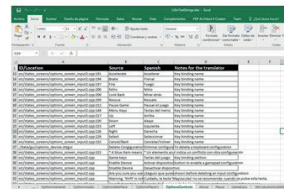


Pereira 2011, <http://www.nerfnow.com>



Trasladado al aula

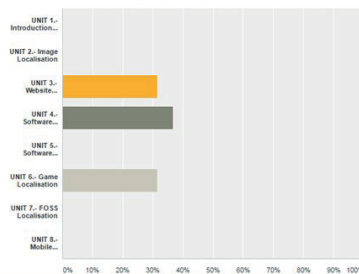
Desarrollo de la creatividad, conocimiento de formatos (.po, .xlsx), integración de competencias



¿Qué unidad te ha parecido más interesante? Justifica tu respuesta brevemente

Respondido: 19 Omitido: 0

Ejemplo valoración por parte del alumnado



M^a MAR SÁNCHEZ RAMOS
29-30 de junio, Granada

I CONGRESO INTERNACIONAL
Territorios digitales

La educación virtual para el estudio de las ciencias jurídicas. Un MOOC para el aprendizaje de la historia del Derecho y de las instituciones

MARINA ROJO GALLEGO BURÍN Y ARACELI ROJO GALLEGO BURÍN

Universidad de Granada

Pretendemos abordar la aplicación de los nuevos medios y técnicas informáticas al ámbito de las ciencias jurídicas, en especial para la asignatura de Historia del Derecho y de las Instituciones, que forma parte del Plan de Ordenación Docente del grado en Derecho. En ocasiones puede convertirse en árido su estudio, por tener que conjugar la Historia con el Derecho. Nos proponemos plantear un proyecto con el objetivo de hacerla más atractiva para el alumnado —especialmente para aquellos que no han tenido contacto con la Historia—; enardecer el estudio de esta materia; facilitar su aprendizaje; tratar de transmitir a los estudiantes la pasión por el pasado jurídico; y despertarles la inquietud de conocer su historia, combinando el rigor científico con la amenidad, para que de esta forma su estudio se haga más accesible. Además, hay que tratar de que el alumnado de la disciplina aumente su implicación y participación, e interactúe tanto con el profesorado como con el resto de compañeros de curso.

Dadas las circunstancias antes descritas proponemos un proyecto didáctico, la realización de un curso MOOC (Massive Open Online Course, en inglés) dedicado al conocimiento de Historia del Derecho y de las Instituciones. Una actividad que respondería a las exigencias del denominado Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) y puede convertirse en un apoyo esencial para el aprendizaje de una asignatura de este tipo. Este tipo de cursos cuenta con el atractivo de sus vídeos explicativos, que se erigen como el elemento esencial e imprescindible. Y con la ventaja de su gratuidad para el alumno (sólo en el supuesto de que quisieran un certificado de su participación tendrían que abonar unas tasas). Nuestra propuesta consiste en que cada uno de los videos se realizarían por los especialistas de cada época histórica a tratar, con la particularidad de que se graben en lugares emblemáticos y significativos.

**LA EDUCACIÓN VIRTUAL PARA EL ESTUDIO DE
LAS CIENCIAS JURÍDICAS. UN MOOC PARA EL
APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL DERECHO Y
DE LAS INSTITUCIONES.**

**1. Complemento a la formación recibida en
las aulas.**

LECCIONES:

Hispania romana

España visigoda

**Creación del Derecho en la Alta Edad
Media**

Derecho musulmán

Derecho judío

Formación del Derecho común

Derecho de la Corona de Castilla

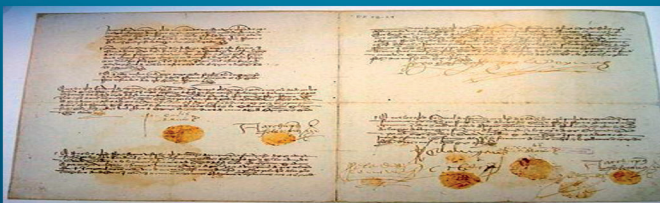
Derecho del reino de Navarra

Derecho de la Corona de Aragón

Derecho del Principado de Cataluña

**Derechos de los reinos de Valencia y
Mallorca**

Derecho Indiano



La estrategia de mercadotecnia de los MOOC en las Universidades: la atracción de usuarios y estudiantes

ANDRÉ LUIS ZANI

MIGUEL ANGEL TOBÍAS MARTINEZ

JUAN ANTONIO FUENTES ESPARRELL

Universidade Federal do Paraná

Universidad Politécnica de Altamira

Universidad de Granada

Conceptualmente el marketing tradicional es concebido por en tres aspectos por el producto, precio, entorno y promoción. El marketing fundamentado en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) surge para modificar las prácticas tradicionales en cuanto a la información y comunicación. La Promoción de un producto tecnológico educativo gratuito mediante diversas redes sociales conduce tener un mayor alcance de usuarios, promocionando a la vez a la universidad que lo imparte. El objetivo de la investigación es la aplicación de esa vertiente a la Educación por medio de la divulgación de un Curso Online Masivo Abierto o MOOC por sus siglas en inglés (*Masive Open Online Courses*) partiendo del recurso de un *video-paper* disponible en el Repositorio de Contenido de Información en Filmes (RECIF), dónde se conceptualiza este video como un Recurso Educativo Abierto (REA). De esta forma el curso es ofrecido sin coste, de forma libre y el aprendizaje es autónomo, permite aún su reutilización por diferentes vías de administración educativa. El *video-paper* del curso fue idealizado en el Encuentro Latinoamericano de Edificaciones y Construcciones Sustentables – ELECS en sus versiones 2013 y 2015m. En esta investigación la reutilización de *video-papers* bajo la forma de un curso se define en el transcurso de la misma como una estrategia de marketing de la información que favorece la diseminación del tema sustentabilidad ambiental. Las redes sociales involucradas donde se crearon campañas publicitarias a modo de experimento fueron Facebook®, Twitter®, entre otras. El proceso de ejecución de la campaña de marketing fue seguida de la inserción en la internet conforme a la formulación de un plan de marketing basado en la literatura estudiada. El monitoreo de las acciones y sus resultados fueron medidos en la búsqueda de indicadores a partir del número de visualizaciones de los videos antes y después de la campaña de marketing. En resumen, en la investigación una vez que se usa el concepto REA al *video-paper*, se aplica una vertiente del marketing – de la información – a fin de diseminar el curso en redes sociales y adecuarlo a las exigencias de un MOOC. Se concluye que si bien ejecutados los procesos de marketing para la diseminación de un curso, se atraerá a mayor cantidad de usuarios posibles y a la vez se deduce que se promociona inclusive a la universidad que lo imparte, cabe resaltar que para el éxito de esta modalidad de MOOC como una estrategia de mercadotecnia, los conceptos REA y *video-paper* aplicados a la ejecución de un MOOC deberán ser bien aplicados e intencionados para la mejor percepción de los usuarios.

I CONGRESO INTERNACIONAL "TERRITORIOS DIGITALES" 2017



UNIVERSIDAD DE GRANADA

LA ESTRATEGIA DE MERCADOTECNIA DE LOS MOOC EN LAS UNIVERSIDADES: LA ATRACCIÓN DE USUARIOS Y ESTUDIANTES

AUTORES: MIGUEL ÁNGEL TOBIÁS MARTÍNEZ, JUAN ANTONIO FUENTES ESPARRELL



CONSTRUYENDO UNAS CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES DIGITALES. CONOCIMIENTO - 29 Y 30 DE JUNIO 2017 | GRANADA

1 Prólogo

Los espacios de construcción del conocimiento del conocimiento emergieron con las TIC. La escuela dejó de tener el papel protagonista de diseminadora y transmisora de conocimientos. Ahora las exigencias personales de conocimiento traspasan los muros de las escuelas, de las ciudades y fronteras. Así, las escuelas, universidades e instituciones de enseñanza están transformando su concepción tradicional y están estableciendo conexiones con otros universos de información y así abriéndose a otras formas de aprendizaje (Bottentuit, 2011). El término MOOC fue acuñado por Dave Cormier de la Universidad de Prince en 2008. Moviendo desde entonces la dirección de la enseñanza a una nueva dirección.

Características de un MOOC

Los MOOC pueden ser masivos con unos pocos cientos hasta varios cientos de miles de usuarios.

Muchos MOOC se ofrecen gratuitamente permitiendo acceso a una acreditación o formación.

Los cursos no exigen requisitos específicos para poder participar en ellos, pero hay que esperar al inicio de cada curso ofertado



En el transcurso del MOOC tanto los usuarios como instructores, comparten, colaboran, discuten

Las clases suelen ocurrir bajo una variada fuente de medios incluyendo los blogs personales, portafolios, sitios web, redes sociales y más.

2 Estrategia exitosa

De los 23,000 participantes que completaron el curso, 243 que no perfeccionaron a Stanford aprobaron con nota de 100%

100%

Los participantes crearon un grupo de Facebook para el Curso, encarando discusiones online y diversos traductores voluntarios dejaron habilitado el contenido en hasta 44 idiomas.

De 200 alumnos del campus registrados de manera presencial pasaron a modo online, cayendo el número de sólo 30 estudiantes presenciales, ya que preferían asistir los cursos en línea en cualquier instante.

A finales del 2011, La Universidad de Stanford ofreció en el campus y también online un Curso de Inteligencia Artificial. El curso fue impartido por Sebastián Thrun, un profesor investigador de Stanford y afiliado de Google, y Peter Norving un colega de Google.

190 Países

Número de los participantes en el MOOC, quienes fueron registrados: 160,000 de 190 países.

3 Resultados y conclusiones

En esta investigación además de ser aplicada una investigación exploratoria, se realizó una investigación básica aplicada que consistió en la construcción del Proyecto RECIF (recif.ufpr.net) con el propósito de comprobar mediante estrategias de mercadotecnia a través de redes sociales el impacto de popularidad sobre una Universidad, en este caso la Universidad Federal de Paraná, Brasil. Y fue un Curso sobre Sustentabilidad ambiental ofrecido en el mismo sitio.

El curso fue ofertado en tres idiomas: Español, inglés y portugués.

El registro de usuarios mejoró y aumentó después del primer mes de implementación.

Los horarios picos de hits de usuarios a nivel mundial fueron entre las 13 y 14 hrs (GMT-2) Brasilia D.F. de Brasil. Llegando a registrar hasta 1.863 hits.



Durante los meses de junio a julio de 2016 se obtuvieron un total de 332421 hits.

La mayoría de visitantes fueron de EUA

El segundo país fue Francia

El curso fue ofertado sin costos para los usuarios

Se concluye que si bien ejecutados los procesos de marketing para la diseminación de un curso, se atraerá a mayor cantidad de usuarios posibles y a la vez se deduce que se promoción inclusive a la universidad que lo imparte, cabe resaltar que para el éxito de esta modalidad de MOOC como una estrategia de mercadotecnia, los conceptos REA y video-paper aplicados a la ejecución de un MOOC deberán ser bien aplicados e intencionados para la mejor percepción de los usuarios.

¿Cómo afectan los entornos de aprendizaje personal al alumnado universitario?

MIRIAM HERVÁS TORRES

Universidad de Granada

El Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) ha arrojado un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el docente ha de considerar la necesidad de pasar a un aprendizaje basado en el alumnado, que favorezca su actividad, protagonismo y adquisición de capacidades, siendo necesario la reformulación de objetivos y contenidos de aprendizaje, replanteamiento de la metodología, organización de la docencia y diseño y concreción de tareas (Barrios et al., 2012). Una nueva herramienta efectiva son los Entornos de Aprendizaje Personales como herramienta y estrategia de lectura, de reflexión y de relación, caso de las wikis como espacio personal para la gestión y organización de contenido, se genera retroalimentación y se puede auto-evaluar el aprendizaje (Castañeda y Adell, 2013). La experiencia desarrollada en un grupo de estudiantes en la Universidad de Huelva en la asignatura Intervención sobre Conductas de Riesgo, cuyo objetivo era crear un espacio de comunicación motivante y creativo de ideas que promueva las habilidades de comunicación oral y escrita, las habilidades sociales y aumento del rendimiento académico, ha probado las fortalezas que arraigan este tipo de trabajo (ej., abierto a la interacción, el intercambio y la conexión sin tener en cuenta la inscripción oficial en programas; centrado en los estudiantes, con selección y uso de diferentes herramientas para sus necesidades y circunstancias particulares; los contenidos de aprendizaje y las conversaciones son visualizados por todos, y se puede generar una retroalimentación inmediata), y las debilidades (ej., complejo de crear para los estudiantes y profesores sin experiencia; no cuentan con servicios de apoyo técnico que permitan predecir o resolver los problemas que surjan, pudiendo incluso llegar a desaparecer). En definitiva, aunque inicialmente existía reticencia y desconocimiento, ha aumentado el desarrollo de sus competencias tecnológicas, comunicativas (p.ej.: «hemos aprendido a escucharnos mutuamente»), y de creatividad (p.ej.: «hemos sido capaces de crear nuevas actividades llamativas y relevantes»). Se ha respondiendo con ello a las demandas de la Sociedad Digital, convirtiendo a los alumnos en personas autónomas y capaces de gestionar su propio aprendizaje a lo largo de la vida (p.ej.: «hemos tenido que tener en cuenta más detalles con respecto a lo que hacemos habitualmente») (Gil, Ausín y Lezcano, 2012). Sin embargo, hay que continuar trabajando sobre las dificultades presentadas, como la complejidad que entraña crear un entorno virtual.

¿CÓMO AFECTAN LOS ENTORNOS DE APRENDIZAJE PERSONAL AL ALUMNADO UNIVERSITARIO?

Mirian Hervás Torres
Universidad de Granada. Dpto. Psicología Evolutiva y de la Educación

Marco Teórico

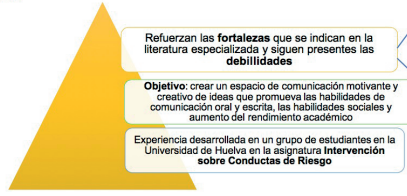
- El EEES ha arrojado un cambio en el *proceso de enseñanza-aprendizaje*:
1. El *docente* ha de considerar pasar a un aprendizaje basado en el alumnado
 2. Favorezca la actividad, protagonismo y adquisición de capacidades del alumnado
 3. Necesidad de reformulación de objetivos y contenidos de aprendizaje
 4. Replanteamiento de la metodología, organización de la docencia y diseño y concreción de tareas

Puesta en práctica de **nuevas herramientas** que sean efectivas:



Espacio personal para la gestión y organización de contenido, que genera retroalimentación y puede auto-evaluar el aprendizaje

Experiencia



Resultados

- Los resultados obtenidos finalizada la asignatura indican:
1. Aumento en el desarrollo de competencias tecnológicas y comunicativa
 2. Incremento de la creatividad
 3. Mayor autonomía y gestión de su propio aprendizaje



Conclusiones

- Durante el desarrollo de esta experiencia el alumnado indicó:
- a) Desconocimiento sobre el uso de las "wikis" y uso de este recurso en otras asignaturas (p.ej.: "**nunca hemos hecho un tipo de trabajo así durante la carrera**"), propiciando curiosidad sobre cómo elaboraría.
 - b) Les ha permitido mejorar su planificación, organización temporal, búsqueda de información en redes profesionales, etc. (p.ej.: "**hemos tenido que tener en cuenta más los detalles con respecto a lo que hacemos habitualmente**"), lo que ha implicado mayor autonomía y gestión del aprendizaje.
 - c) Mayor comunicación con los compañeros/as de grupo para enfocar el trabajo (p.ej.: "**hemos aprendido a escucharnos mutuamente**"), siendo más asertivos y empáticos con las opiniones de los demás.
 - d) Ser más creativos en las actividades propuestas (p.ej.: "**como equipo hemos sido capaces de crear nuevas actividades llamativas y relevantes para el trabajo**"), y llegar a introducirlo en otras asignaturas.
 - e) Aunque destacan dificultades como la complejidad de crear un entorno virtual (p.ej.: "**nos ha costado más de lo que pensábamos**") han incluido una nueva estrategia de trabajo.



Fortalezas



centrado en los estudiantes, selección y uso de diferentes herramientas para sus necesidades y circunstancias particulares

se puede dar un feedback inmediato

Debilidades



no cuentan con servicios de apoyo técnico que permitan predecir o resolver los problemas que surjan

complejo de crear para los estudiantes y profesores sin experiencia

Referencias

Barrios, W. G., Fernández, M. G., Godoy, M. V., y Marifio, S. I. (2012). De Moodle a Entornos Personales de Aprendizaje (PLE): Introducción de herramientas sociales a una plataforma e-learning. Comunicación presentada en el 10º Simposio sobre la Sociedad de la Información, Argentina.

Castañeda, L., y Adell, J. (2013). *Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Marfil.

Gil, M., Ausín, V., y Lezcano, F. (2012). Las redes sociales educativas como introducción a los entornos personales de aprendizaje (PLE's). *EDUSER, Revista de Educación*, 4(1), 17-29. Recuperado de <https://www.eduser.ipb.edu/index.php/eduser/article/viewFile/108/58>

Mott, J. (2010). Envisioning the Post-LMS Era: The Open Learning Network. *Educause Quarterly*, 33(1), 1-18. Recuperado de <http://er.educause.edu/articles/2010/3/envisioning-the-post-lms-era-the-open-learning-network>

Autocreación de vídeo-abstracts como parte de la investigación multimodal

PALOMA MARÍN ARRAIZA
Universidad Estatal Paulista

La investigación multimodal se define como el uso de medios digitales (imágenes, objetos digitales, audio, vídeo, conjuntos de datos, etc.) expuestos de manera conjunta y conectados entre plataformas de publicación (páginas web, blogs, redes sociales,...) para representar y comunicar los resultados de un proceso de investigación científica. En los ambientes multimodales, la transición entre el abstract escrito y el abstract audiovisual se interpreta como una evolución natural, favorecida por las herramientas de las que actualmente disponemos (cámaras móviles de alta definición, programas de edición fáciles de usar, etc.). Los vídeo-abstracts representan un nuevo género en la comunicación científica. Un vídeo-abstract es el equivalente audiovisual al abstract escrito y proporciona una perspectiva global del estudio científico. Se pueden definir como «resúmenes en vídeo de entre 3 y 5 minutos de duración para la comunicación entre pares» (Berkowitz, 2013) que «describen fenómenos dinámicos demasiado complicados, complejos, inusuales y llenos de información como para poder describirlos en palabras o imágenes bidimensionales» (Whitesides, 2011). Los vídeo-abstracts pueden ayudar a comunicar «el trasfondo de un estudio, los métodos usados, los resultados del estudio y las potenciales implicaciones del mismo a través de imágenes, audio, clips y textos» (Spicer, 2014). Asimismo, diversas editoriales académicas (IOP Science, Elsevier o CellPress) han abierto sus propios canales en YouTube o en sus espacios web para albergar vídeos y ya cuentan con un gran número. Por ejemplo, la revista *New Journal of Physics* (IOP Science) cuenta con 361 vídeos; *Journal of Number Theory* (Elsevier), con 158 vídeos y CellPress, con 770. Esto ha favorecido el crecimiento en la producción de material audiovisual. Además, se está demostrando el impacto positivo que los vídeo-abstracts tiene sobre el índice de citas final de los artículos. Crear un vídeo-abstract podría suponer un coste muy elevado. Por eso, en muchos casos los vídeo-abstracts son producidos por los propios científicos en situaciones de bajo presupuesto y poco tiempo. Los creadores de vídeo-abstracts puede elegir entre una gran variedad de formatos: dibujos en pizarras blancas, capturas de pantalla, diapositivas relatadas, entrevistas o combinaciones de las anteriores. Las opciones son interminables. En esta comunicación se presentará el papel de los vídeo-abstracts en la comunicación científica y la metodología para la autocreación de vídeo-abstracts, desde la fase creativa hasta la publicación online. Esta metodología consta de 4 fases (escritura, grabación, edición y publicación) y ha sido expuesta en un workshop (PopSci Video Workshop) que ha sido desarrollado exitosamente en instituciones de investigación de Alemania y Hungría. Esta iniciativa une el carácter científico y comunicador, ya que combina la escritura académica, la puesta en escena y la edición básica de vídeo. El número de científicos que deciden ampliar sus publicaciones con materiales audiovisuales continúa creciendo. Sin embargo, todavía es necesario dar un impulso a la popularización de estos materiales, principalmente en áreas menos científico-técnicas, donde el número de *video-abstracts* todavía es reducido.

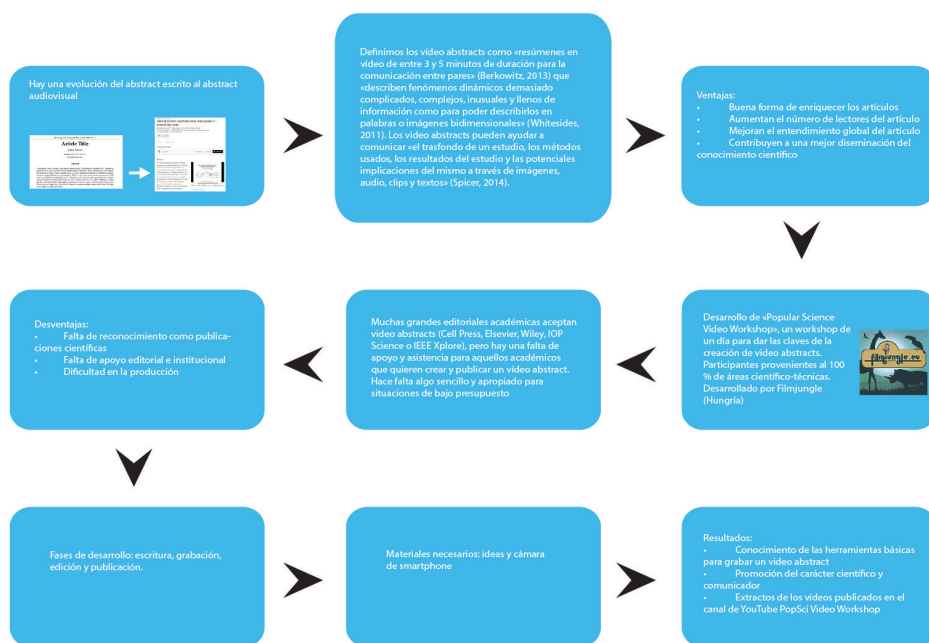
AUTOCREACIÓN DE VIDEO ABSTRACTS COMO PARTE DE LA INVESTIGACIÓN MULTIMODAL

PALOMA MARÍN ARRAIZA, Universidad Estatal Paulista - UNESP, Marília (Brasil), e-mail: paloma.arraiza@marilia.unesp.br

ATTILA DÁVID MOLNÁR, Eötvös Loránd University of Science, Budapest (Hungría)

¿Qué es la investigación multimodal?

Se entiende «investigación multimodal» como el uso de medios digitales (imágenes, objetos digitales, audio, video, conjuntos de datos, etc.) expuestos de manera conjunta y conectados entre plataformas de publicación (páginas web, blogs, redes sociales...) para representar y comunicar los resultados de un proceso de investigación científica.



¿Qué falta por hacer?

- Promover iniciativas para la creación de video abstracts en otras ramas del conocimiento
- Apoyo institucional para la valoración de materiales audiovisuales
- Implementación de nuevas métricas para medir el impacto de los video abstract a nivel de publicación.



American Chemical Society. (2011, April 29). Publishing Your Research 101. Impact of video on scientific articles. [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Hh0kNzqfMKE>

Berkowitz, J. (2013, February 6). Video abstracts, the latest trend in scientific publishing: Will 'publish or perish' soon include 'video or vanish'? University Affairs. Available in <http://www.universityaffairs.ca/features/feature-article/video-abstracts-the-latest-trend-in-scientific-publishing/>

Spicer, S. (2014). Exploring Video Abstracts in Science Journals: An Overview and Case Study. *Journal of Librarianship and Scholarly Communication* 2(2):1110. Available in <http://dx.doi.org/10.7717/2162-3309.1110>



ORCID: PALOMA MARÍN ARRAIZA

Sound education 2.0: nuevos entornos digitales para una educación sonora

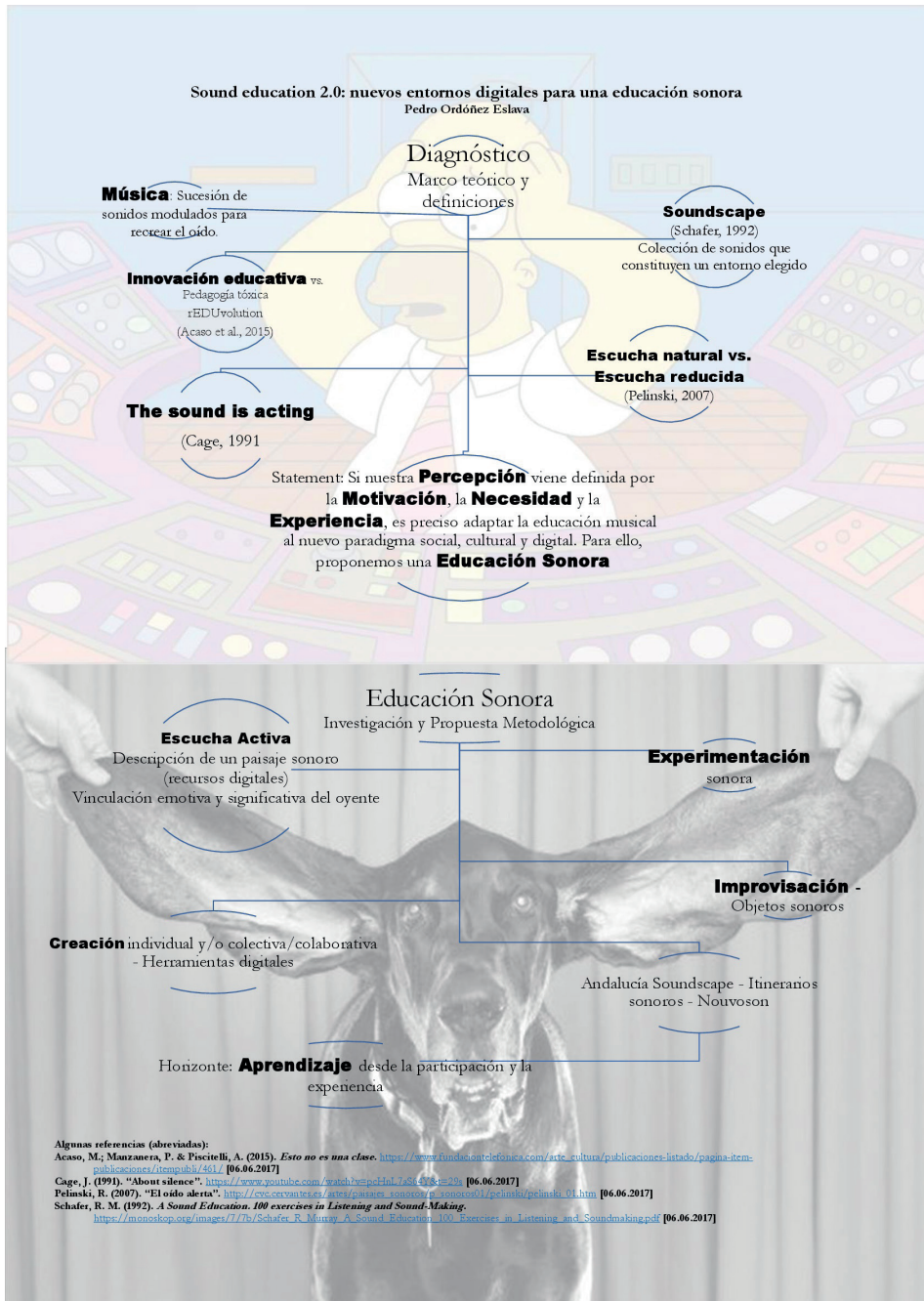
PEDRO ORDÓÑEZ ESLAVA

Universidad de Granada

Es obvio que la disrupción tecnológica ha transformado rotundamente nuestra manera de vivir, percibir y conocer el entorno (Clayton M. Christensen, Michael B. Horn & Curtis W. Johnson, 2011). Asimismo, no es menos cierto que nuestro sistema educativo no ha incorporado plenamente las herramientas que el nuevo universo digital ofrece, más allá de los recursos instrumentales o logísticos utilizados en el aula sólo, y de forma casi unívoca, por el docente, y de las plataformas virtuales de comunicación, en las que se implementa una comunicación más fluida con el alumnado (Piscitelli & Adaima, 2010; Acaso, 2014).

En lo que respecta a la educación sonora, el peso del lenguaje musical convencional – como objetivo teleológico y cognitivo– y la mayor parte de las teorías y métodos que existen para su aprendizaje dificultan la naturalización y normalización de una experiencia musical cada vez más personal, apoyada en los dispositivos electrónicos, con acceso constante y directo a un paisaje sonoro diverso y sustancialmente heterogéneo.

Nos proponemos, precisamente y a partir de algunos de los conceptos que ofrece el arte sonoro de nuestro tiempo, tales como “soundscape”, (Schafer, 1984; 1985; 2012), “acting sound” y “silence” (Cage, 1991), “deep listening” (Oliveros, 1971) o “escucha reducida” (Pelinski, 2007), exponer los primeros pasos de una metodología de aprendizaje –en proceso aún de construcción–, en la que la educación sonora y la escucha reflexiva y creativa se conviertan en estrategias pedagógicas para navegar, de forma transversal, entre materias distintas, diversas culturas y múltiples inteligencias. Todo ello, además, a través del uso de plataformas como hyperradio son 3D y nouvoston, de Radio France (<http://hyperradio.radiofrance.fr/son-3d/>), o proyectos de paisaje sonoro que se desarrollan en ciudades como Granada (<http://www.granada.org/inet/sonidos.nsf/itinerarios>), entre otras muchas opciones.



Ecologías de los procesos de formación en un MOOC y sus contextos de Educación Expandida

RAMÓN MONTES RODRÍGUEZ

Universidad de Granada

La actual y compleja proliferación de investigaciones educativas sobre los MOOC (Cursos masivos, abiertos y en línea) no se corresponde con la exploración en profundidad de los procesos formativos y sociológicos que suceden en los mismos. Existen muchos estudios sobre determinadas características de los MOOC (tasas de éxito y abandono, motivaciones, satisfacción de los participantes...); sin embargo, no existen estudios que se centren en los propios participantes, en su heterogeneidad, en cómo interactúan con las plataformas y entre sí, en cómo se intercambia el conocimiento y en cómo la nueva cultura digital permite nuevas formas de enseñanza y aprendizaje. En esta investigación, situada dentro del proyecto I+D ECOEC Ecologías del aprendizaje en contextos múltiples: análisis de proyectos de educación expandida y conformación de ciudadanía, del grupo de investigación ICUFOP, se analiza en profundidad el MOOC Formación de Formadores en el ámbito de la salud, desde los supuestos de una perspectiva ecológica y definiendo el mismo como una comunidad virtual de prácticas de aprendizajes (in)visibles. El objetivo de la investigación se orienta a saber cómo se produce la formación, cómo circula el conocimiento y a través de qué canales, quiénes intervienen en el proceso y para qué. Del mismo modo, indaga en cómo se produce el acceso al conocimiento y cómo se pone este en práctica, qué conocimientos se experimentan, producen o difunden, y cómo manejan los participantes del curso el conocimiento adquirido. La metodología seleccionada para responder a estas cuestiones es el estudio de caso (Stake, 2005), recogiendo los datos de sus fuentes originales (interacciones en los foros, entrevistas individuales en profundidad, guía didáctica que sigue el MOOC, actividades realizadas por los participantes, documentación de los coordinadores e interacciones en redes sociales) y aplicando en el análisis de los discursos las categorías de la teoría de las mediaciones del campo de la comunicación (Martín Barbero, 1987; Orozco, 1992; Scolari, 2008). Los resultados de la investigación muestran: a) los efectos positivos y negativos de la interacción entre las culturas pedagógica, digital e institucional en conflicto; b) una rica tipología en las formas de apropiación del conocimiento y del uso de distintas habilidades blandas; y c) cómo las formas de implicación o participación de los agentes implicados afectan de forma desigual a lo anterior, lo que condiciona las singulares actividades de educación expandida.

Ecologías de los procesos de formación en un MOOC

y sus contextos de Educación Expandida



GRAN NÚMERO DE INVESTIGACIONES EDUCATIVAS SOBRE MOOC

- (Tasa de éxito y de abandono)
- (Motivaciones previas)
- (Satisfacción de los participantes)



FALTA EXPLORACIÓN EN PROFUNDIDAD DE LOS PROCESOS FORMATIVOS Y SOCIOLÓGICOS

- (Visión más holística)
- (Heterogeneidad de los participantes)
- (Interacciones y meditaciones)



¿Cómo se intercambia el conocimiento?
¿Qué nuevas formas de enseñanza y aprendizaje permite la nueva cultura digital?

01 ¿Qué queremos saber?



- ¿Cómo se produce la formación?
- ¿Cómo circula el conocimiento y a través de qué canales?
- ¿Quiénes intervienen en el proceso y para qué?
- ¿Cómo se produce el acceso al conocimiento y cómo se pone en práctica?
- ¿Qué conocimientos se experimentan, producen o difunden?
- ¿Cómo manejan y comparten los participantes el conocimiento adquirido?

02 ¿Cómo lo hemos hecho?



- Entrevistas a participantes y coordinadores
- Etnografía virtual. Análisis de las interacciones en la plataforma MOOC
- Análisis de las interacciones en redes sociales
- Análisis documental

Ecología de aprendizaje como metáfora.
[El MOOC como comunidad virtual de prácticas donde se producen aprendizajes (in)visibles]

03 Algunos resultados



En el nuevo modelo formativo no valen viejas prácticas pedagógicas. El proceso de aprendizaje ya no es lineal ni unidireccional. La importancia no está tanto en el emisor, el mensaje o el receptor, sino más en los espacios y contextos donde se produce el conocimiento.

Nuestro propio bagaje cultural, nuestros valores e ideas sobre aprendizaje influyen en nuestra experiencia formativa en el MOOC. Las teorías pedagógicas entran en conflicto y en pugna con las nuevas culturas digitales.



La configuración y estructura de la plataforma y de las instituciones que realizan el MOOC influyen en cómo se relacionan los agentes en el proceso formativo y en la forma en la que estos intercambian el conocimiento.

Existe una negociación y lucha entre culturas digitales, académicas e institucionales que favorecen u obstaculizan la gestión para el acceso y apropiación del conocimiento de una manera igualitaria. La apropiación del saber es interesada, individual, no compartida.



Se encuentra invisibilizada una cuestión de género. Mujeres y hombres son tratados como iguales en el MOOC, pero se implican de forma distinta, intervienen con distintos propósitos, en distintos momentos y con distintos grados de solidaridad y compañerismo.

En el uso de las tecnologías encontramos tensiones y conflictos que limitan el desarrollo del curso. La diversidad que encontramos entre las capacidades y habilidades de los participantes condiciona su implicación.



Investigación aún en desarrollo. Cuando concluya, las aportaciones de este estudio podrán orientar acciones que conlleven mejoras en el diseño y el desarrollo de futuros cursos MOOC.

Ramón Montes Rodríguez
Universidad de Granada.
Facultad de Ciencias de la Educación.
ramontes@ugr.es



E C O E C
Ecologías del aprendizaje en contextos múltiples:
análisis de proyectos de educación expandida y
conformación de ciudadanía (EDU2014-51961-P)



@maestro_montes

Para saber más de este estudio:
www.ramonmontes.es

Desarrollo del primer MOOC sobre introducción a la Traducción e Interpretación en los servicios públicos como proyecto de innovación docente: experiencias y análisis de resultados

RAQUEL LÁZARO GUTIÉRREZ, BIANCA VITALARU Y
CARMEN VALERO GARCÉS
Universidad de Alcalá

El objetivo de este trabajo es presentar y analizar los resultados obtenidos y las posibilidades de ampliación del primer curso MOOC sobre Traducción e Interpretación en los Servicios Públicos en España (TISP), ¡Iníciate en la Traducción e Interpretación en los SSPP!, desarrollado por los grupos FITISPos y FITISPos E-Learning de la Universidad de Alcalá, como parte de sus líneas de innovación docente y en base a su experiencia de investigación, formación y práctica traductoras de más de 20 años. El curso, impartido en español y específico para la realidad social y cultural de la comunicación con población extranjera y las necesidades lingüístico-comunicativas de España, es aplicable a varias combinaciones de lenguas, especialmente las minoritarias, o lenguas de la inmigración (árabe, chino, rumano, ruso) además del francés e inglés, que se parten en programas de formación más consolidados. Está disponible en formato abierto y gratuito, y se concibe como un instrumento innovador de autoformación y apoyo para las personas tanto para personas ajenas al mundo de la TISP que sientan curiosidad por este campo, como personal de ONG, bilingües o voluntarios que trabajan con personas extranjeras que desconocen la lengua de contacto (español). Es importante destacar su carácter introductorio, que en ningún caso pretende proporcionar formación exhaustiva. Por el contrario, se persigue dotar al alumno de este curso con las bases necesarias para que éste determine si desea profundizar en la TISP a través de propuestas de formación más completas y específicas. Su justificación se basa, por un lado, en la aplicabilidad de la herramienta para facilitar el conocimiento y, por el otro, en su necesidad social mediante aspectos como: facilitar la comunicación con población extranjera; contribuir al reconocimiento de la profesión; concienciar sobre su importancia para hacer frente a los diferentes retos que su trabajo implica y, en general, cubrir una necesidad de materiales formativos en línea.

Desarrollo del primer MOOC sobre introducción a la Traducción e Interpretación en los Servicios Públicos como proyecto de innovación docente: experiencias y análisis de resultados



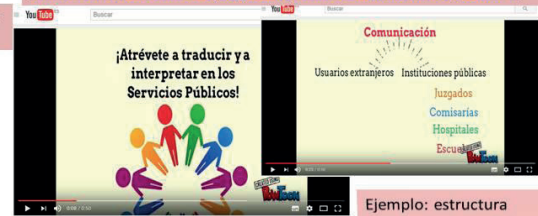
Bianca Vitalaru, Carmen Valero-Garcés, Raquel Lázaro Gutiérrez
 Grupo de innovación docente FITISPos E-learning, Grupo FITISPos,
<http://www3.uah.es/traducción>



Objetivo: presentar Curso “¡Atrévete a Traducir e Interpretar en los Servicios Públicos!” y resultados obtenidos
Objetivo curso: ofrecer una aproximación al mundo de la TISP y contribuir a la difusión de información sobre esta profesión emergente entre profesionales y usuarios de distintos sectores en los que la comunicación intercultural se encuentra presente.

Presentación en Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=XqzXR8BD_c

Descripción: Acceso abierto, plataforma OpenEducation:
<https://openeducation.blackboard.com>

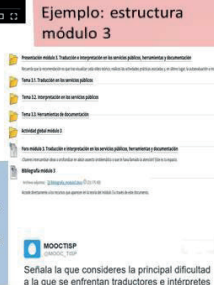


Estructura

Módulo	Contenido
Módulo 1: Bibliografía y TISP (2 semanas)	-1.1. Bibliografía, traducción e interpretación -1.2. TISP como profesión y disciplina -1.3. Avances en la profesionalización de la TISP
Módulo 2: Comunicación intercultural y traducción (3 semanas)	-2.1. Comunicación intercultural e interlingüística -2.2. Medicina -2.3. Códigos de conducta, situaciones e impacto psicológico
Módulo 3: TISP, herramientas y documentación (5 semanas)	-3.1. Traducción en los Servicios Públicos (2 semanas) -3.2. Interpretación en los Servicios Públicos (2 semanas) -3.3. Herramientas y documentación (1 semana)

Metodología

- ✓ aprendizaje autónomo y cooperativo
- ✓ actividades prácticas que incitan al alumno a reflexionar sobre las nociones teóricas y sacar conclusiones propias.
- ✓ desarrollo de competencias básicas como base para profundizar más en la TISP.
- ✓ tutoriales en línea, forúms, correo electrónico, wikis, blogs.



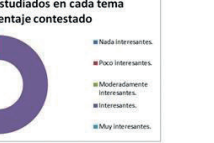
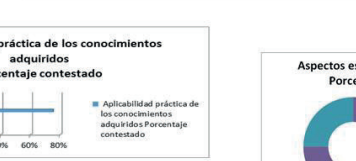
Resultados

134 inscritos; 26 % han realizado todas las actividades.



Ejemplos de actividades

ACTIVIDAD 3.1.a
 Vista la página web de Salud Pública del Ayuntamiento de Madrid (www.madridsalud.es) y examina las publicaciones a las que puedes acceder los usuarios y los idiomas en que se encuentran disponibles. Selecciona uno de estos textos e imagina que debes traducirlo para un grupo de pacientes que pertenecen a otra comunidad y hablan otra lengua. ¿Qué elementos tendrías en cuenta? ¿Crees que tendrías que adaptar algunos aspectos del texto porque pueden resultar problemáticos o tabú para el nuevo público? Comenta en esta sección las principales dificultades encontradas y los cambios que sugerirías.



Conclusiones

- ❖ Promoción de un aprendizaje activo y colaborativo Interacción, comunicación, seguimiento y apoyo a los participantes.
- ❖ Contribución para responder a las necesidades de formación de personas que trabajan como traductores/intérpretes/mediadores.
- ❖ Contribución a la sociedad del conocimiento



**Datos,
Big Data y
Derechos**

Repensando la estructura conceptual del continuum filosofía-psicología: Uso de Big data y minería de datos para analizar la transformación conceptual de la filosofía y la psicología

ANÍBAL MONASTERIO ASTOBIZA

Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea

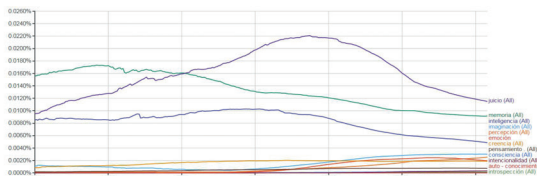
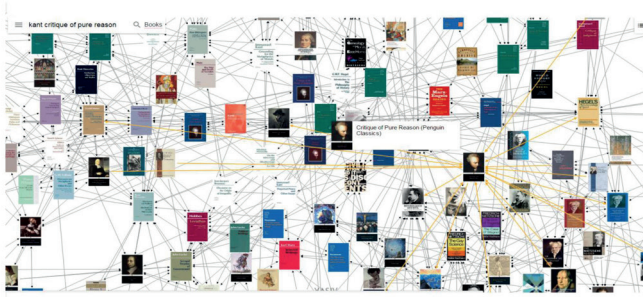
A lo largo de la historia de la ciencia los fundamentos conceptuales de las disciplinas cambian. La filosofía es considerada por muchos la madre de las ciencias, pero la actual distancia intelectual, metodológica y temática entre muchas áreas del saber contemporáneas y la vieja matriarca es muy extensa para poder cubrirse. No ocurre así con la psicología cuyos fundamentos conceptuales siguen -en buena parte- basándose en muchas nociones filosóficas. Pero, ¿qué proporción de conceptos filosóficos de 1700 siguen siendo válidos científicamente en la psicología en función de su uso y frecuencia en la actualidad? Usando la ontología cognitiva (base de conocimiento conceptual) del proyecto Cognitive Atlas (<http://www.cognitiveatlas.org/>) que caracteriza el estado actual del pensamiento en ciencias cognitivas y a partir de la herramienta de minería de datos Google Ngram Viewer y otras herramientas de análisis examinamos la transformación conceptual filosófico-psicológica a partir del corpus textual de dos obras clásicas de la filosofía (Crítica de la Razón Pura, Kant) y psicología (Principios de la Psicología, James), respectivamente; para preguntarnos: ¿cuántos conceptos que aparecen en la ontología cognitiva (Cognitive Atlas) aparecen también en estas dos obras clásicas de la filosofía (Crítica de la Razón Pura, Kant) y psicología (Principios de la Psicología, James)? ¿Cuántos conceptos usados en estas dos obras clásicas ya se han desechado por ser precientíficos o se mantienen? El uso de Big data y otras herramientas de análisis estadístico pueden resolver con datos y evidencias debates enconados sobre el origen histórico de los términos, la transformación conceptual y progreso de las disciplinas.

La autora agradece el patrocinio del Gobierno Vasco para desarrollar una beca posdoctoral de investigación en el Uehiro Centre for Practical Ethics de la Universidad de Oxford, y a esta última institución, su cálida acogida. Este trabajo se ha realizado en el marco del proyecto de investigación KONTUZ!: “Responsabilidad causal de la comisión por omisión: Una dilucidación ético-jurídica de los problemas de la inacción indebida” (MINECO FFI2014-53926- R); el proyecto de investigación: “La constitución del sujeto en la interacción social: identidad, normas y sentido de la acción desde la perspectiva de la filosofía de la acción, la epistemología y la filosofía experimental” (FFI2015-67569- C2-2- P); y el proyecto de investigación “Artificial Intelligence and Biotechnology of Moral Enhancement. Ethical Aspects” (FFI2016-79000- P)”.

Repensando la estructura conceptual del cont nium filosof a-psicolog a:
Uso de Big data y miner a de datos para analizar la transformaci n conceptual de la filosof a y la psicolog a

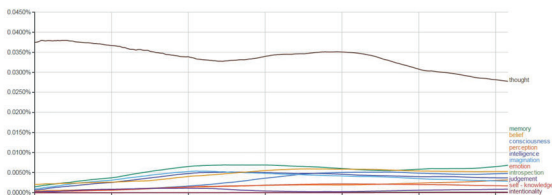
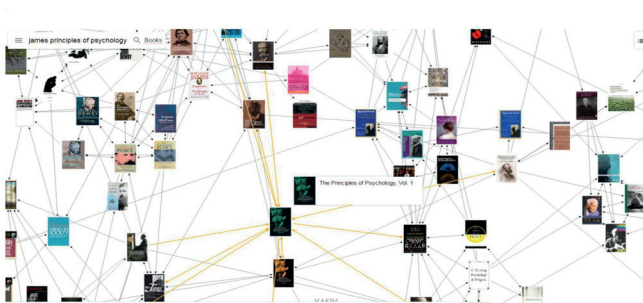
por
Anibal Monasterio Astobiza
UPV/EHU
anibal.monasterio@ehu.es

Mapa de redes de libros a partir de las relaciones de compra de *Cr tica de la Raz n Pura*



evoluci n conceptos 1700-2008.

Mapa de redes de libros a partir de las relaciones de compra de *Principios de la Psicolog a Vol. 1*



evoluci n conceptos (acervo cultural ingl s) 1700-2008.

El derecho al olvido en el nuevo marco comunitario de Protección de datos: el Reglamento 2016/679

MARGARITA OROZCO GONZÁLEZ
Universidad de Granada

La sociedad actual se encuentra en proceso de total digitalización, caracterizada por la amplia integración de las nuevas tecnologías e internet en la vida diaria de los ciudadanos, empleadas tanto para las relaciones personales a través de las redes sociales y apps de mensajería, plataformas de reproducción de contenidos audiovisuales y musicales, incluso electrodomésticos y coches que comparten información de sus usuarios a través de la red y relojes y smartphones que monitorizan nuestra conducta y actividad. Este proceso en pro del desarrollo hacia el entorno 4.0 implica, por tanto, la *hiperconectividad* de los ciudadanos (consumidores/usuarios), que emplean los dispositivos tecnológicos conectados a la red para múltiples funciones. En esta línea, la Unión Europea se encuentra en pleno proceso de regulación y fomento del Mercado Único Digital, extrapolando la actividad online al mercado de bienes y servicios e incluso las relaciones con la Administración, al entorno de internet. Toda esta actividad implica la compartición y cesión de información, de manera consciente o inconsciente, por parte del usuario, cuya huella en la red es permanente. Sobre este aspecto incide directamente el derecho al olvido, novedad incluida en el reciente Reglamento de Protección de datos, aprobado en abril de 2016. Se trata de un derecho de nueva creación por esta norma europea, dentro del nuevo marco de derechos del usuario regulados en el texto de la Directiva, que tienen por finalidad la actualización y adecuación al entorno digital de la normativa de protección de los datos personales en el ámbito de la Unión Europea.

El objetivo de este trabajo es realizar un breve repaso a las novedades que aporta al ordenamiento jurídico europeo y, en concreto español, el Reglamento de Protección de datos, con especial referencia al conocido como “derecho al olvido”, poniéndolo en relación con la temática de redes sociales e internet. Asimismo, se pretende analizar, de modo somero, algunos de los principales problemas que han surgido con respecto a la aplicación práctica de este derecho en el ámbito de la Red.

El derecho al olvido en el nuevo marco comunitario de Protección de datos: el Reglamento 2016/679

Margarita Orozco González
Doctora en Diritto Privato Italiano e Comparato,
Università degli Studi di Bari (Italia)
Contratada FPU Departamento de Derecho Civil,
Universidad de Granada

La sociedad actual se encuentra en proceso de total digitalización, caracterizada por la amplia integración de las nuevas tecnologías e internet en la vida diaria de los ciudadanos

Este proceso en pro del desarrollo hacia el entorno 4.0 trae consigo, por tanto, la **hiperconectividad** de los ciudadanos (consumidores/usuarios), que emplean los dispositivos tecnológicos conectados a la red para múltiples funciones.



Fuente: <https://www.reasonwhy.es/actualidad/tecnologia/si-afecta-el-internet-de-las-casas-al-marketing-2015-04-08-0>



Fuente: larazon.es

PROTECCIÓN DE DATOS



DERECHO AL OLVIDO

Artículo 17. Derecho de supresión («el derecho al olvido»)
Reglamento Europeo 2016/679 de Protección de datos

“El interesado tendrá derecho a obtener sin dilación indebida del responsable del tratamiento la supresión de los datos personales que le conciernan, el cual estará obligado a suprimir sin dilación indebida los datos personales cuando concurra alguna de las circunstancias siguientes: (...)”

Toda esta actividad implica la compartición y cesión de información, de manera consciente o inconsciente, por parte del usuario, cuya huella en la red es permanente.

La circulación constante de tal cantidad de información pone en riesgo la protección de los datos personales de los consumidores y usuarios, que pierden el control sobre ellos.

Sobre este aspecto incide directamente el derecho al olvido, novedad incluida en el reciente Reglamento de Protección de datos, aprobado en abril de 2016.

Han surgido problemáticas varias al respecto de la supresión, como es el caso de la plataforma Blogger y la incapacidad de la plataforma para borrar el contenido, y algunas prácticas declaradas ilegales por los Tribunales, como la notificación al editor

La aplicación práctica de este precepto afecta principalmente a los buscadores web

Éstos han articulado procedimientos propios de solicitud de supresión accesibles al usuario

Análisis de datos de la cultura europea. Perspectivas y desafíos

MARIA CUEVAS RIAÑO Y ANTONIO LABELLA MARTÍNEZ

Universidad Complutense de Madrid

En la actualidad existe un desconocimiento de los datos cualitativos y cuantitativos que describen las organizaciones artísticas y culturales en Europa en cuanto a identificación de los nodos que describen el sector, definición de los modelos de negocio y gestión que proponen, desafíos intelectuales, sociales, económicos y políticos que abordan, lenguajes de investigación que proyectan y modelos de financiación que utilizan.

En este artículo nos proponemos describir el sector cultural europeo como motor de desarrollo e innovación económica estableciendo una comparativa con otros modelos de negocio internacionales. Mostrar el impacto de las industrias culturales en el peso económico de la UE y hacer una prospección de su proyección futura. Buscamos poner en valor sus organizaciones, informar sobre sus modos de funcionamiento y señalar los beneficios culturales, económicos y sociales que aportan. Nuestro objetivo es mostrar una red cultural de datos que identifique los nodos relacionados con las instituciones públicas y privadas que en la actualidad son promotoras de la cultura europea y establecer los vínculos relacionales necesarios para aprender nuevas tendencias y comportamientos culturales y económicos que sean capaces de generar oportunidades alternativas a las que están en uso. En el contexto de las sociedades del conocimiento, nos proponemos visibilizar información y *know-how* que pueda ser útil para la toma de decisiones, el crecimiento individual e institucional del sector y su internacionalización y competitividad. Para desarrollar el proyecto recuperamos las directrices comunitarias que describen la identidad de las industrias culturales, sus procesos de trabajo, sus prácticas sociales y los medios e infraestructuras que utilizan: convocatorias públicas y privadas, recursos web, portales temáticos, páginas web y bases de datos sobre instituciones culturales y centros para la cultura contemporánea... Metodológicamente nos proponemos proyectar / prototipar un modelo en red de información cultural basado en estándares, protocolos y normativas reconocidas internacionalmente.

Buscamos generar una herramienta de investigación colaborativa de gestión de datos e información que sirva para valorar las industrias culturales en términos económicos, sociales y culturales. Investigamos sobre herramientas y metodologías de visualización de datos que nos permitan reinterpretar los datos de la cultura.

“Análisis de datos de la cultura europea. Perspectivas y desafíos.”

Maria Cuevas y Antonio Labella

Nuevas tendencias y comportamientos culturales.

Medios e infraestructuras.

Prototipar modelos de información en red.

Estándares, protocolos, normativas internacionales.

Fuentes informacionales.

Modelos de financiación.

Plataformas públicas, privadas, espacios alternativos.

Políticas culturales europeas.

Geolocalización.

Estadísticas culturales: internacionales, europeas.

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID



“Modernismo: Acceso Abierto”: Una iniciativa para mejorar la visibilidad del patrimonio modernista catalán

MARIO PÉREZ-MONTORO Y MIREIA FREIXA

Universitat de Barcelona

La presente comunicación ofrece resultados del proyecto “Modernisme: Accés Obert”, desarrollado por el Grupo de Investigación en Historia del Arte y del Diseño Contemporáneos (Gracmon) de la Universitat de Barcelona y financiado por el programa recerCaixa 2014 de la entidad financiera La Caixa. El proyecto nace de la constatación de la escasez y la irregularidad de la transferencia a la ciudadanía de los resultados de años de investigación realizada sobre el patrimonio del modernismo —en su mayor parte sostenida por fondos públicos. En este contexto, el proyecto tiene como objetivo principal la creación de un recurso abierto que dé respuesta al reto social del acceso universal al conocimiento disponible sobre el patrimonio del modernismo en Cataluña. La iniciativa se articula en cuatro fases, habiéndose completado las tres primeras y previendo finalizar la restante en 2017. La primera fase se centró en la identificación de colecciones, catálogos e inventarios susceptibles de incorporar al proyecto (principalmente localizados en catálogos de colecciones y museos, así como en catálogos e inventarios de artistas del modernismo elaborados por investigadores en la materia), la presentación de la iniciativa a los responsables de dichas colecciones, catálogos e inventarios y la solicitud de los metadatos en un formato aprovechable para su posterior tratamiento e importación a Wikidata. Una vez recibidos, en las siguientes dos fases, estos datos pasaron por un proceso semiautomático de depuración y acondicionamiento a los formatos empleados por Wikidata para ser posteriormente importados y debidamente referenciados. En total se importaron metadatos sobre más de 24.000 elementos del patrimonio material del modernismo en Catalunya, con unas 20 propiedades de media cada uno. Paralelamente, en la última fase, se está desarrollando un sitio web donde dichos metadatos serán explotados. Para ello se procedió a definir las especificaciones del sitio web y su ontología mediante sesiones de card sorting y dinámicas de grupo con usuarios de perfiles diversos y a la vez usuarios potenciales de ese recurso web. Estas sesiones se realizaron por triplicado (con miembros del mismo Gracmon, con historiadores del arte ajenos al grupo de distintos perfiles y edades y finalmente con público ajeno al ámbito de la historia del arte, también de edades y perfiles diversos) y los resultados se aplicaron en la definición de la taxonomía del recurso web y su interfaz de usuario. Finalmente, y con la intención de dar a conocer tanto el proyecto como el esfuerzo de liberación de datos, se realizaron dos sesiones de datathon. La primera consistió en una sesión de trabajo creativo, donde se facilitó una selección de los datos importados a Wikidata a equipos de participantes de perfiles no técnicos para que sugirieran posibles nuevos análisis y visualizaciones de la información disponible. En la segunda sesión, el trabajo realizado tuvo un cariz más técnico, participando analistas de datos que dedicaron la jornada a refinar los datos disponibles, analizar tendencias y visualizar sobre bases cartográficas distintas selecciones de datos.

Modernismo: Acceso Abierto

Una iniciativa para mejorar la visibilidad del patrimonio modernista catalán

Dr. Mario Pérez-Montoro y Dra. Mireia Freixa
Grupo de Investigación en Historia del Arte y del Diseño Contemporáneos
Universitat de Barcelona
(Financiado por el programa recerCaixa 2014 de la entidad financiera La Caixa)

Punto de partida:

- Escasez e irregularidad de la transferencia a la ciudadanía de los resultados de años de investigación realizada sobre el patrimonio del modernismo (en su mayor parte sostenida por fondos públicos)

Objetivo del proyecto:

- Creación de un recurso abierto que dé respuesta al reto social del acceso universal al conocimiento disponible sobre el patrimonio del modernismo en Cataluña

Primera fase:

- Identificación de colecciones, catálogos e inventarios susceptibles de incorporar al proyecto (localizados en catálogos de colecciones y museos, así como en catálogos e inventarios de artistas del modernismo elaborados por investigadores en la materia)
- Presentación de la iniciativa a los responsables de dichas colecciones, catálogos e inventarios
- Solicitud de los metadatos en un formato aprovechable para su posterior tratamiento e importación a Wikidata

Segunda y tercera fase:

- Proceso semiautomático de depuración y acondicionamiento a los formatos empleados por Wikidata para ser posteriormente importados y debidamente referenciados
- Resultados: más de 24.000 elementos del patrimonio material del modernismo en Catalunya, con unas 20 propiedades de media cada uno

Cuarta fase:

- Desarrollo de un sitio web para explotar esos metadatos
- Diseño las especificaciones arquitectónicas del sitio web y su interfaz de usuario mediante técnicas de card sorting y focus grup (con miembros del mismo Gracmon, con historiadores del arte ajenos al grupo y con público ajeno al ámbito de la historia del arte)
- Sesiones de datathon:
 - Con participantes de perfiles no técnicos para que sugirieran posibles nuevos análisis y visualizaciones de la información disponible
 - Con analistas de datos para refinar los datos disponibles, analizar tendencias y visualizar sobre bases cartográficas distintas selecciones de datos



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Integración de actores para la innovación regional fundamentada en plataformas de red social y la teoría del conectivismo. Caso Departamento de Santander-Colombia

OSCAR EDUARDO GUAYÁN PERDOMO, SERGIO ANDRÉS ZABALA VARGAS
Y JULIO ERNESTO ROJAS MESA
Universidad de Santo Tomás (Bogotá, Chile)

En este documento se presenta el avance de un proyecto de investigación orientado a la definición de elementos y factores estratégicos que permitan la implementación de una red social, que fundamentada en la teoría del conectivismo y en el análisis de redes sociales, permita contribuir positivamente en el favorecimiento de relaciones estables de cooperación y la generación de capacidades de innovación entre los actores de la triple hélice (Universidad, Empresa y Estado) en el Departamento de Santander-Colombia.

Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), la innovación “sustenta el crecimiento y el dinamismo de todas las economías, convirtiéndose en uno de los principales motores para el desarrollo de los países”, contribuyendo con cerca del 50% del total de su crecimiento económico; siendo esto un claro motivante para la investigación. Los autores parten de la aplicación de entrevistas semi-estructuradas a actores regionales asociados con la innovación, encontrando debilidad en las alianzas regionales, falta de confianza entre los actores, bajos niveles de innovación, duplicidad de roles y inestabilidad en las relaciones, cambio de funciones, reducidos espacios de co-creación, entre otras necesidades.

Para atender esta necesidad se establece una metodología de tipo cualitativo con seis grandes fases: (1) Consolidación del estado del arte de la temática con validación de pares expertos en el área; (2) implementación de instrumentos para caracterización de actores y espacios de red regional; (3) análisis de resultados y definición del diseño del primer prototipo de la red social; (4) validación del prototipo de red social con panel de expertos; (5) implementación de la propuesta final de red social y definición de elementos TI de apoyo y finalmente; (6) validación en prueba piloto de la propuesta de red a través de la definición de un grupo focal de la región.

Integración de actores para la innovación regional fundamentada en plataformas de red social y la teoría del conectivismo. Caso Departamento de Santander-Colombia

Oscar Eduardo Guayán Perdomo



OBJETIVO DEL PROYECTO

Diseñar una propuesta teórica y metodológica de un **modelo de red social de aprendizaje e innovación** que promueva la cooperación ente los actores de la triada Universidad-Empresa-Estado para fomentar la competitividad regional, en el departamento de Santander, en diálogo con escenarios globales.

ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En la **sociedad del conocimiento** la vinculación de actores sociales, económicos, gubernamentales son claves para generar innovación (Luengo & Obeso, 2013).

En la sociedad del conocimiento "...los estudios prospectivos muestran que al convertirse el conocimiento en el elemento central del nuevo paradigma productivo, **la transformación educativa pasa a ser un factor fundamental para desarrollar la capacidad de la innovación** y la creatividad, a la vez que la integración y la solidaridad..." (UNESCO/CEPAL, 1992, p.119).

La **innovación** "sustenta el crecimiento y el dinamismo de todas las economías, convirtiéndose en uno de los principales motores para el desarrollo de los países", de tal manera que la innovación contribuye con cerca del 50% del total de su crecimiento económico, medido a través del Producto Interno Bruto (PIB).



¿Colombia innovadora?

Índice Global*: 63/128
 Capital humano e investigación: 80/128
 Creación de conocimiento: 87/128
 Vínculos para innovación: 107/128

* Global Innovation Index (GII) es un indicador propuesto por Johnson Cornell University, The Business School for the World -INSEAD y la World Intellectual Property Organization (WIPO).

REVISIÓN DEL ENTORNO

La **triple hélice UEE** se entiende como la integración Universidad, Empresa/Industria y Estado; orientada a procesos sinérgicos y de innovación conjunta. Etzkowitz, Webster, Gebhardt, & Terra,(2000).

Dificultades regionales

- Reducidos lazos de **confianza** entre actores del sistema de innovación regional en Santander
- El número de **redes de trabajo colaborativo** es reducido.
- Espacios de interacción por proyectos específico sin continuidad
- Las **redes** que existen no generan suficientes proyectos de impacto regional

ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN

El uso de **redes sociales** y de teorías de conocimiento basadas en la colaboración pueden contribuir al mejoramiento de la dinámica de integración y cooperación de los actores de la UEE. (Siemens, 2004), (Benghozi, 2011), (Villanueva-Felez et-tal, 2013), (Majd Saleh & Misseri, 2015), (Berlien & Maino, 2015), otros.

La **innovación y la colaboración** no son elementos mutuamente excluyentes, entendiendo entonces que la innovación pasa por la colaboración y el trabajo en red (Vitasek, 2015).

La **conformación de redes de actores de la UEE** más amplias y mas diversas, permiten generar mejores productos y con mayor innovación (Nielsen, 2015).

METODOLOGÍA

1. Consolidación de estado de arte (expertos).
2. Instrumentos para caracterización de UEE.
3. ARS para medición de dinámica regional.
4. Sistematización de experiencias UEE regional.
5. Diseño de un modelo de red social.
6. Pilotaje del prototipo en grupo focal regional.
7. Análisis de resultados.
8. Documentación y socialización de resultados.

SKA-Link: How could the SKA become a reference in Scientific Methodology?

SUSANA SANCHEZ EXPÓSITO, LOURDES VERDES-MONTENEGRO
ATALAYA, JULIAN GARRIDO SÁNCHEZ, MARINA FERNÁNDEZ-PEÑA
MOLLÁ Y MIEMBROS DEL SKA-LINK
Instituto de Astrofísica de Andalucía - CSIC

The main challenge of Radio Astronomy for the next decade will be to build the Square Kilometre Array (SKA). This instrument, with the potential to provide revolutionary science in astrophysics, physics and astrobiology, will be, once complete, the largest scientific infrastructure on Earth, with antennas spread across several thousand of kilometres in two continents (Africa and Australia). These antennas will generate exa-bytes of data that should be processed and transformed into science data products, so that scientists can work with them.

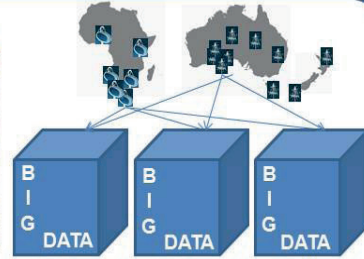
It is hence easy to imagine the huge technological challenge that building this instrument entails. The SKA data volumes will reach the exa-scale and will take computing, networking and storage resources to their limits. However, the biggest challenge will be scientific. We will not be able to extract scientific knowledge from such amount of data with our current practices. Even more important: in the age in which Science is undergoing a reproducibility crisis, SKA should become a reference not only in science and technology but also in Scientific Methodology. The ambition of SKA-Link project is to contribute to this.

In this talk, we present SKA-Link: combining knowledge to pioneer Big-Data solutions for SKA Data Centres, a project funded by the Spanish National Research Council (CSIC) and coordinated by the AMIGA group from the Instituto de Astrofísica de Andalucía (IAA-CSIC, Granada). In this project, experts on e-Science technologies and the responsible of designing the SKA Data Centres have gathered together to elaborate a general framework of Best Practices that assist the SKA community to successfully exploit the immense flow of SKA data, with an emphasis on tools that facilitate the reproducibility of the scientific methods and their verification.

The Square Kilometre Array



DISCOVERING THE UNKNOWN
The world's largest research infrastructure



Thousands of antennas distributed along two continents generating **exa-bytes** of data that will give astronomers **insight** into the formation and evolution of the **first stars and galaxies** after the Big Bang, the role of **cosmic magnetism**, the **nature of gravity**, and possibly even **life beyond Earth**.

Reproducibility

Reproducibility is a principle of the Scientific Method (1660s)

CRISIS



You can download our code from the URL supplied. Good luck downloading the only postdoc that can get it to run, though #OverlyHonestMethods

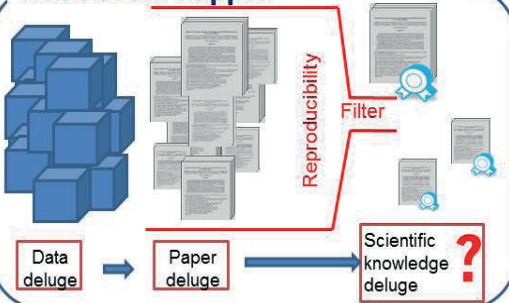


Rest In Paper

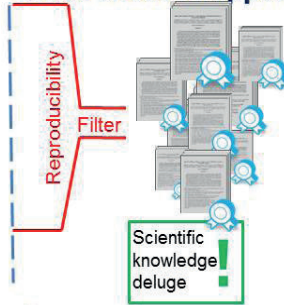


"Knowledge Burying in paper publication". S. Bechhofer 2011.

What could happen

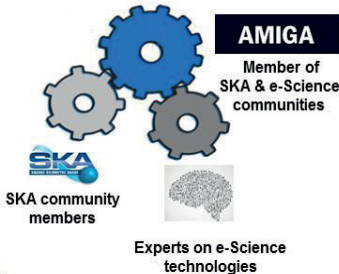


What should happen



SKA-LINK project

<http://amiga.iaa.es/p/330-SKA-Link.htm>



An international collaboration to define a set of **Best Practices** that assist the **SKA community** to successfully exploit SKA data, with an emphasis on tools that facilitate the **reproducibility**.

S. Sánchez-Expósito, L. Verdes-Montenegro, J. Garrido, M. Fernández-Peña and SKA-Link members

Telescopes Image and SKA logo credits: skatelescope.org. Badge icon credits: Double-J Design. Maps image Credits: FreeVectorMaps.com. Circuit brain image credits: <http://www.freepik.com>. Tombstone image credits: <http://www.clipartsuggest.com/rp-cliparts/>

Aplicaciones de visualización de datos y *open data* en la gestión de las universidades públicas andaluzas

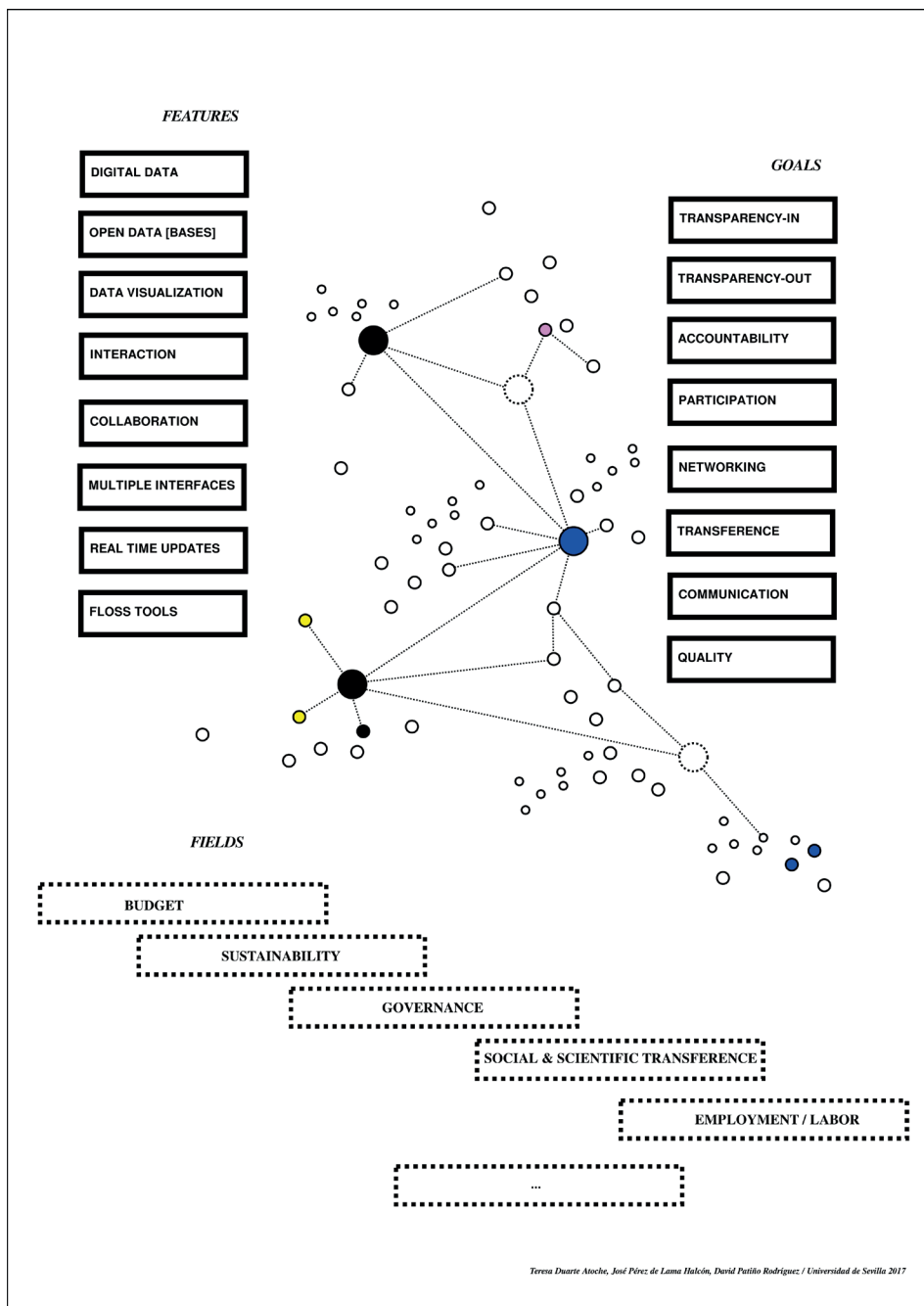
JOSÉ PÉREZ DE LAMA HALCÓN, DAVID PATIÑO
RODRÍGUEZ Y TERESA DUARTE-ATOCHÉ

Universidad de Sevilla

Las universidades públicas, y las andaluzas en particular, deben ser objeto de permanente mejora, en particular en la época actual en que desde diferentes posiciones se cuestiona la educación pública, en su modelo actual. Uno de los aspectos que más se enfatizan de cara a conseguir mejoras en la eficacia y eficiencia y que más se cuestiona en el Sistema Universitario Público Andaluz (en adelante SUPA) es la falta de transparencia y la dificultad de acceso a datos e información de todas las universidades que lo componen.

Esta comunicación plantea un debate sobre las posibles aplicaciones de las prácticas de visualización de la información digital sobre aspectos claves de la universidad y el acceso a información históricamente de difícil acceso, para profundizar en la transparencia, la gestión participativa y democrática y las relaciones entre universidad y sociedad, así como permitir el acceso y visualización de información históricamente de difícil acceso.

El proyecto se plantea en diferentes escalas – Comunidad Autónoma – y universidades, y propondrá diferentes temas: límites y condiciones de la transparencia, datos abiertos, gestión centralizada o distribuida, comunicación, así como el tipo de datos que sería de interés visualizar: modelo de financiación de las universidades andaluzas, PAIDI, planes estratégicos, presupuestos, su ejecución y su grado de cumplimiento, planes propios de investigación y docencia, investigación básica y aplicada, diferentes modalidades de transferencia del conocimiento y relación con el modelo productivo andaluz-local, evolución de la demanda y oferta de títulos, becas y ayudas, resultados académicos, cuestiones de responsabilidad social como la huella ecológica, la cooperación al desarrollo, voluntariado, el retorno social expresado en términos cuantitativos y cualitativos como la generación de capital humano, tecnológico, contribución a la economía y a su transformación, uso de tecnologías... La diferencia con los informes habituales de las universidades se centraría en el mayor carácter interactivo, relacional, abierto y participativo de los datos y visualizaciones. La comunicación podría relacionarse en el congreso con otra presentada por parte de alguno de los autores, centrada en las “salas de situación ciudadanas”.





Biblioteca y Archivos Digitales

Nuevas metodologías desde la historia digital para el análisis del documento de archivo. Una propuesta en fase de desarrollo

ÁLVARO CASILLAS PÉREZ

Universidad de Alcalá (UAH)

Centro Europeo para la Difusión de las Ciencias Sociales (CEDCS)

En la era digital, el historiador encuentra a su disposición con una miríada de herramientas digitales que facilitan su labor investigadora y divulgadora y que, a su vez, abre la puerta a nuevos interrogantes sobre el pasado. Quizá, una de las más útiles ha sido el esquema ofrecido por el *Text Encoding Initiative* para la edición de textos digitales. Sin embargo, el valor de TEI va más allá de la presentación online de textos, pues, como ya ha sido señalado por diversos autores, tiene para la investigación un carácter hermenéutico que nace ligado a la aplicación de las etiquetas y a la selección de sus atributos.

Mi proyecto de tesis doctoral ha encontrado en TEI una forma de estudiar una documentación histórica muy concreta y, con ello, una coyuntura en el tiempo pasado. La confrontación entre la Monarquía Hispánica y el Imperio Otomano que se dio, fundamentalmente, durante buena parte del siglo XVI supuso el empleo por parte de ambas potencias de espías y agentes con los que obtener información sobre el enemigo. En el caso hispánico al menos, sus avisos conforman la base para una *literatura de frontera* que no sólo aportaba datos sobre movimientos militares sino también sobre cuestiones de carácter político, social, cultural, etc. Para su análisis, he diseñado un esquema de etiquetado TEI basado en un proyecto anterior titulado *Avisos de Levante* (<https://avisosdelevante.wordpress.com/>).

En la comunicación presentaré las líneas generales de mi propuesta metodológica que, a pesar de estar aún en desarrollo, puede mostrar algunos resultados iniciales. En la medida de lo posible también se ofrecerá un ejemplo de un texto ya etiquetado y unas breves conclusiones sobre qué se espera conseguir mediante el uso de este tipo de herramientas en una tesis de investigación histórica.

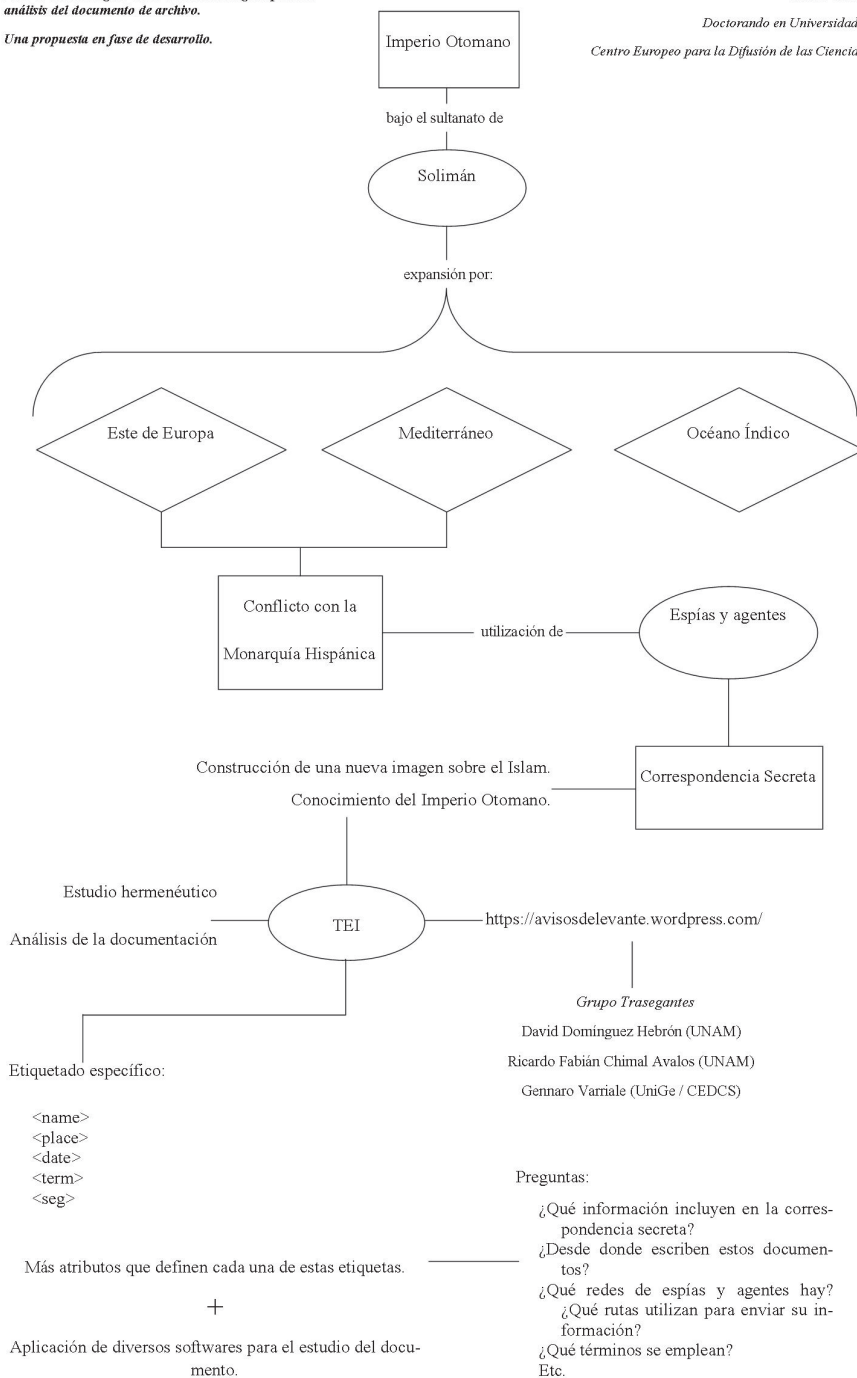
Nuevas metodologías desde la historia digital para el análisis del documento de archivo.

Una propuesta en fase de desarrollo.

Ávaro Casillas Pérez

Doctorando en Universidad de Alcalá

Centro Europeo para la Difusión de las Ciencias Sociales



EcoLexicon: nuevos retos para la reutilización del conocimiento

ARIANNE REIMERINK Y MIRIAM BUENDÍA

Universidad de Granada

Universidad de Castilla-La Mancha

EcoLexicon es una base de conocimiento terminológico (BCT) sobre el Medio Ambiente con términos en seis idiomas. Es la aplicación práctica de la Terminología Basada en Marcos, que combina una versión modificada de los marcos de Fillmore con las premisas de la Lingüística Cognitiva para representar dominios especializados a través de plantillas definicionales y crear una representación situada para conceptos especializados. La metodología para la extracción del conocimiento consiste, entre otros, en la identificación de conceptos, términos y relaciones con patrones de conocimiento de corpora especializados y la factorización de definiciones de otros recursos especializados. EcoLexicon muestra las entradas como redes semánticas que especifican las relaciones entre conceptos medioambientales. Todas las entradas se vinculan con su correspondiente (sub)evento y categoría conceptual. En otras palabras, la estructura de la información conceptual, gráfica y lingüística se basa en un marco conceptual subyacente. La información gráfica incluye fotografías, imágenes y videos, y la lingüística especifica la categoría gramatical de cada término e incluye información fraseológica y contextual. La BCT también permite acceder al corpus especializado recopilado para su desarrollo a través de un motor de búsqueda.

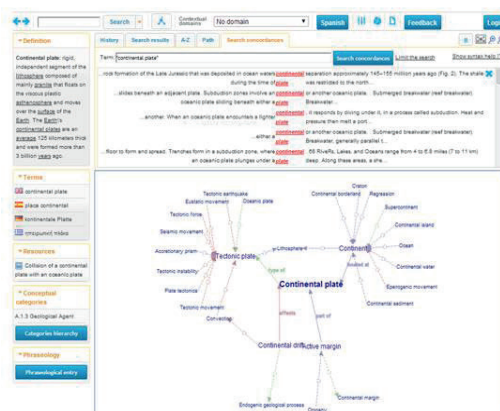
La BCT es de libre acceso en línea, pero existen muchas otras formas de reutilizar esta gran cantidad de conocimiento estructurado, por ejemplo en entornos de traducción y procesamiento del lenguaje natural. Para ello estamos en proceso de crear un prototipo de asistencia terminológica para la traducción de textos especializados. Otro reto en esta misma línea de reutilización es vincularla con otros recursos a través de datos enlazados (Linked Data). Próximamente, los datos de la versión ontológica de EcoLexicon serán accesibles a través de consultas SPARQL y se enlazarán con DBpedia con el fin de ofrecer un recurso abierto integrado en la Linguistic Linked Open Data Cloud.



Nuevos retos para la reutilización del conocimiento

Arianne Reimerink y Miriam Buendía Castro

Departamento de Traducción e Interpretación, Universidad de Granada



EcoLexicon (ecolexicon.ugr.es)

Base de conocimientos terminológica multilingüe y multimodal sobre el medio ambiente

Interfaz de usuario

Menú superior: búsqueda de concepto o término, restricción por dominio contextual, selección de idioma, estadísticas, retroalimentación

Margen izquierdo: definición lingüística, términos y variantes, recursos (imágenes, contextos, URL), categoría conceptual, fraseología

Parte central superior: búsqueda en el corpus de EcoLexicon con comodines y restricción por dominio contextual

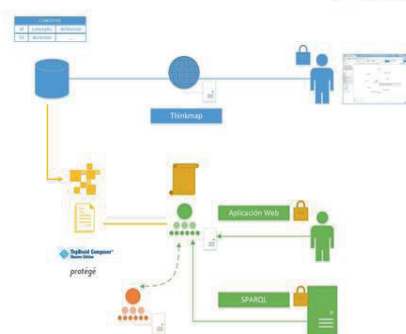
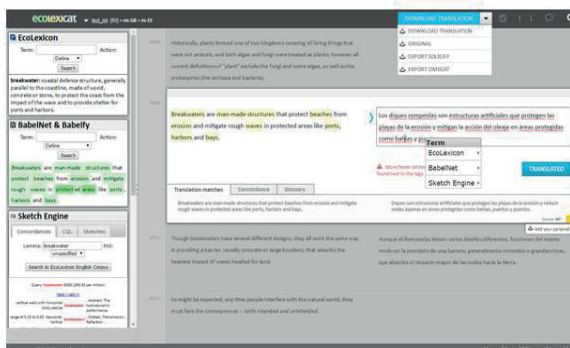
Parte central inferior: mapa conceptual interactivo que permite zoom, reorganización de los conceptos, cambiar de concepto central, restringir según tipo de relación conceptual

EcoLexiCAT

Herramienta de traducción con asistencia terminológica para textos sobre el medio ambiente. Integra los componentes del flujo de trabajo del traductor en una interfaz independiente donde se enriquece el texto origen de forma interactiva con información terminológica

Fuentes:

1. MateCat (Federico et al., 2014)
2. EcoLexicon (Faber et al., 2014)
3. BabelNet y Babelify (Navigli y Ponzetto, 2012)
4. Sketch Engine (Kilgariff et al., 2004)



EcoLexicon-LD (Linked Data)

En el futuro próximo habrá dos formas más de acceder a EcoLexicon:

1. Otra aplicación web donde usuarios humanos pueden acceder a EcoLexicon-LD
2. Un SPARQL endpoint

El algoritmo que se ha desarrollado para vincular DBpedia con EcoLexicon-LD consiste en los siguientes pasos:

1. Comparar la cadena de caracteres de las variantes en inglés del concepto en EcoLexicon con *rdfs:label* de DBpedia
2. En caso de varias opciones, comparar las variantes en otras lenguas
3. Si sigue la ambigüedad, revisar si otro término del mismo dominio contextual aparece en *rdfs:comment*, *dppedia-ow:abstract* u otra propiedad de DBpedia con texto

El Archivo Digital Valle-Inclán (USC)

CARMEN VÍLCHEZ RUIZ

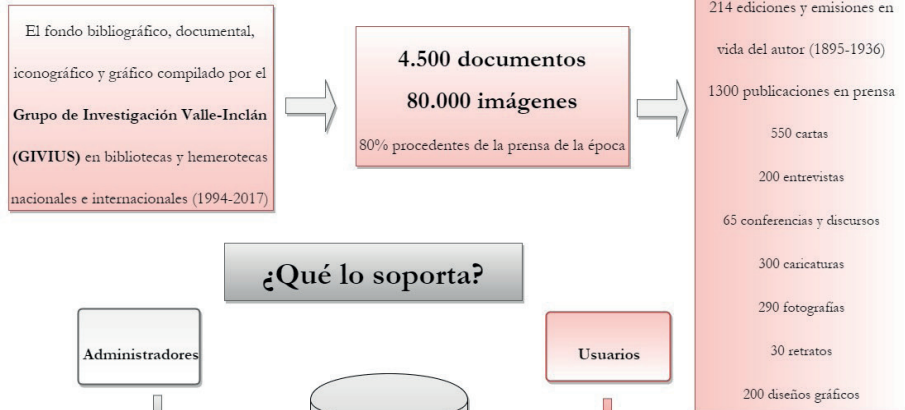
Universidade de Santiago de Compostela

El propósito de esta comunicación es presentar el Archivo Digital Valle-Inclán del grupo de investigación Valle-Inclán de la USC (en adelante GIVIUS), que recoge el amplio fondo bibliográfico, documental, iconográfico y gráfico, compilado por el GIVIUS durante más de 20 años de trabajo. Este fondo está constituido por 4.500 documentos aproximadamente, que traducidos a imágenes digitales supera la cifra de 80.000. Más del 80% de los documentos citados se derivan de la prensa de la época y casi 200 se corresponden con las sucesivas ediciones de las obras del autor publicadas en vida (1895-1936). La sistematización y explotación de este vasto corpus es posible gracias a la compleja base de datos relacional ad hoc desarrollada, gestionada mediante una herramienta web, que describe no solo la documentación impresa y recepción iconográfica de Valle-Inclán —ediciones de sus obras; textos de creación publicados en prensa (autónomos o dependientes de obras mayores); artículos; prólogos; traducciones; entrevistas; conferencias; discursos; cartas; caricaturas; retratos; fotografías; ilustraciones—, sino también la red de relaciones tejida por el escritor en el desarrollo de su actividad literaria, social, política y cultural, con los «agentes» —editores; traductores; autores; prologuistas; dedicatarios; destinatarios; firmantes de carta pública; críticos; periodistas; entrevistadores; ilustradores; caricaturistas; retratistas; fotógrafos— y «organismos» —instituciones, editoriales, imprentas, publicaciones— contemporáneos con los que directa o indirectamente se relacionó. Este complejo modelo ofrece, por tanto, más allá de la documentación primaria de la obra literaria del escritor, una valiosa información agregada, elaborada por el equipo académico, la cual, si bien carece de naturaleza estrictamente literaria, constituye un elemento fundamental para conformar la poliédrica figura del escritor, analizar su posición y trayectoria en el campo literario de la época, y abrir en otras direcciones las investigaciones en torno a la Edad de Plata. Una vez descrito el contenido del Archivo Digital, trataré de explicar brevemente los desarrollos técnicos del proyecto (conceptualización del modelo de datos y herramienta de administración) para centrarme después en la presentación de la web pública: (1) Navegación por el menú principal (obras, documentación, obras traducidas por Valle-Inclán, agentes, organismos, iconografía, ilustraciones), filtros de búsqueda ofrecidos en cada uno de los selectores del menú y acceso a los datos bibliográficos y visualización de los registros contenidos. (2) Buscador Avanzado: posibilidades de búsqueda textual —mediante TXT revisados por el GIVIUS— combinada con «agentes» y «organismos», visualización y exportación de la información recuperada. En suma, este proyecto aspira a ser un archivo digital de referencia tanto para especialistas como para investigadores, profesores o estudiantes, y todo aquel interesado en la figura del escritor gallego.

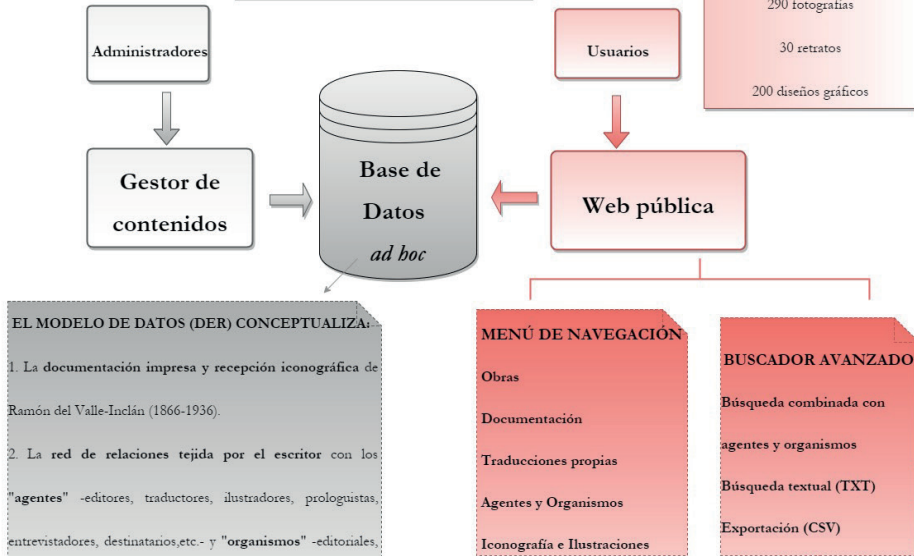
EL ARCHIVO DIGITAL VALLE-INCLÁN



¿Qué contiene?

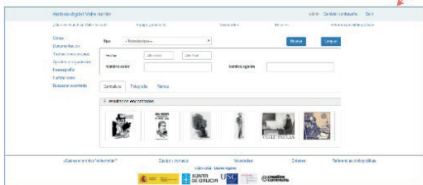


¿Qué lo soporta?



EL MODELO DE DATOS (DER) CONCEPTUALIZA:

1. La documentación impresa y recepción iconográfica de Ramón del Valle-Inclán (1866-1936).
2. La red de relaciones tejida por el escritor con los "agentes" -editores, traductores, ilustradores, prologuistas, entrevistadores, destinatarios, etc.- y "organismos" -editoriales, imprentas, instituciones, publicaciones- con los que se relacionó en su actividad literaria, social, política y cultural.



La importancia de SECABA-RANK como herramienta digital en la investigación sobre bibliotecas y lectura pública

ENRIQUE HERRERA VIEDMA, JAVIER LÓPEZ GIJÓN
Y PEDRO LÁZARO RODRÍGUEZ

Universidad de Granada

A finales de 2016 el laboratorio de investigación Secaba-Lab lanzó su herramienta digital Secaba-Rank sobre bibliotecas universitarias y las redes de lectura pública españolas (<http://secaba.ugr.es/rank/>). Si aceptamos la importancia de los mapas para movernos en un territorio, nuestra herramienta Secaba-Rank es en esencia eso mismo: un mapa digital que ayuda a entender el territorio de las bibliotecas y la lectura pública como propios de las ciencias sociales.

El resultado que se expone en nuestra comunicación es la metodología que hemos desarrollado desde Secaba-Lab para comprender la realidad de las bibliotecas y la lectura pública. Su virtud consiste esencialmente en ser una herramienta para conocer la eficiencia de bibliotecas partiendo de la teoría general de sistemas. Lo hacemos, pues, de manera interdisciplinar desde la biología y con fundamento estadístico. El objetivo principal de Secaba-Rank es la retroalimentación de las bibliotecas y la lectura pública para su mejora, conociendo gracias al Benchmarking los sistemas que podrían ser los modelos de buenas prácticas para los sistemas en situación de necesidad de mejora.

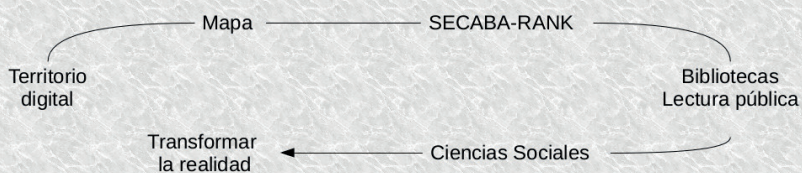
En primer lugar, trataremos del contexto en que nos movemos y que no es sino el de las ciencias sociales como territorio digital. En este contexto es en el que hemos desarrollado nuestra herramienta digital abierta Secaba-Rank. En segundo lugar, trataremos de la importancia de Secaba-Rank por cuanto hemos desarrollado nuevos instrumentos de análisis que permiten una nueva forma de pensar, logrando así también una nueva percepción y un nuevo conocimiento de la realidad estudiada. Por último, presentaremos la metodología que hemos desarrollado para la retroalimentación y algunos de los resultados obtenidos en su aplicación a las bibliotecas y las redes de lectura pública españolas.

Con todo, valoramos positivamente la presencia de las bibliotecas y la lectura en un congreso sobre territorios digitales y mostraremos cómo nuestra herramienta cae de lleno precisamente en el marco de unas ciencias sociales y humanidades digitales.

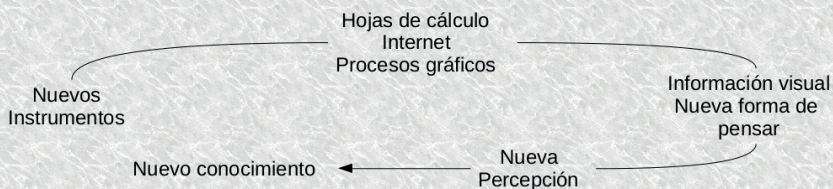
La importancia de SECABA-RANK como herramienta digital en la investigación sobre bibliotecas y lectura pública

Herrera-Viedma, E.¹, López-Gijón, J.², y Lázaro-Rodríguez, P.²
 Universidad de Granada: ¹Departamento de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial; ²Departamento de Información y Comunicación

1. SECABA-RANK: herramienta digital abierta



2. Nuevos instrumentos y lenguaje para mapear



3. Transformando la realidad: retroalimentación



Herramientas digitales de transferencia de la investigación del proyecto Los Arquitectos Restauradores en la España del Franquismo

IRENE RUIZ BAZÁN

Universidad de Zaragoza

Nuestra propuesta es presentar las herramientas digitales planteadas como instrumento de transferencia del conocimiento de las investigaciones conducidas en el ámbito del proyecto de investigación del Plan Nacional de I+D+i titulado Los Arquitectos Restauradores en la España del Franquismo. De la continuidad de la Ley de 1933 a la recepción de la teoría europea, ref. HAR2015-68109-P, financiado por el Ministerio Economía y Competitividad y el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) de la Comisión Europea, cuyo objetivo es la investigación de los procesos de restauración y reconstrucción desarrollados en España durante el franquismo, y que continúa los titulados Restauración y reconstrucción monumental en España (1938-1958). Las Direcciones Generales de Bellas Artes y de Regiones Devastadas, ref. HUM2007-62699, y Restauración monumental y desarrollismo en España 1959-1975, ref. HAR2011-23918, financiados por el Fondo FEDER y los ministerios de Ciencia e Innovación, y de Economía y Competitividad.

De una parte, queremos dar a conocer la base de datos, ya elaborada y en fase de edición, que recoge las restauraciones conducidas en este periodo y permite conocer las transformaciones, a veces muy significativas, a las que se vieron sometidos estos monumentos durante el período de estudio. Esta resulta imprescindible tanto para poder establecer una adecuada crítica de autenticidad como para facilitar las futuras obras de conservación, aportando datos históricos muy relevantes. Por otra parte, se ha creado un sistema de geolocalización a través de google maps, en el que a través de un visor se muestra la localización de los monumentos intervenidos en este periodo y se da acceso a la base de datos antes mencionada.

Por último, avanzar la idea de realización de restituciones virtuales de una serie de monumentos seleccionados que permitan al gran público conocer de una forma sencilla y muy intuitiva el alcance de las restauraciones realizadas.

Restauración y Reconstrucción Monumental en ESPAÑA 1938-1975

HERRAMIENTAS DE TRANSFERENCIA DIGITALES
BASE DE DATOS
GEOLOCALIZACIÓN
RESTITUCIONES VIRTUALES

The image is a composite graphic. At the top, the title 'Restauración y Reconstrucción Monumental en ESPAÑA 1938-1975' is set against a background of stone blocks. Below the title, the left side features a dark grey background with white text listing digital tools: 'HERRAMIENTAS DE TRANSFERENCIA DIGITALES', 'BASE DE DATOS', 'GEOLOCALIZACIÓN', and 'RESTITUCIONES VIRTUALES'. The central part of the image shows a map of Spain with numerous red location markers. To the right, a black and white photograph shows a group of people, including a woman in the foreground, looking at a smartphone in a historic street. At the bottom left, a screenshot of a Google search results page is shown, displaying a list of search results for 'Restauración y reconstrucción en España' and a detailed information box for the 'Sindicato del Trabajo de Toledo'.

Google

Restauración y reconstrucción en España: Direcciones generales de Bellas Artes y Regiones Devastadas (1938-1975)

Sindicato del Trabajo de Toledo. Sindicato General de Trabajadores

Proyecto de restauración. Administración: Dirección General de Bellas Artes. Arquitecto: José Manuel González Valcázar de Orovio. Obra: Monumento Nacional. 1938-1975. Clave: 1 de 14 resultados cercanos. Seguir a

GOBIERNO DE ESPAÑA | MINISTERIO DE CULTURA Y TURISMO | Unión Europea | Fondo Europeo de Desarrollo Regional

Sociedad digital, identidad y diáspora: el caso del Museo Palestino

JAVIER GUIRARDO ALONSO

Universidad Autónoma de Madrid

El Museo Palestino aparece como el último de los hitos de una larga historia de museos, movimiento y saqueo de archivos, con antecedentes en Jerusalén, Beirut o en el Reino Unido, con un planteamiento identitario basado en las narrativas digitales. La inauguración de su sede en mayo de 2016, sin albergar ninguna colección en su interior, revela nuevas posibilidades para los museos, entendidos aquí como la institucionalización de un proyecto en gran medida digital y a medio camino entre un *cultural hub* y un museo a la vieja usanza.

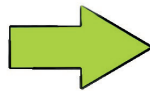
El planteamiento del museo combina medios tradicionales y digitales: un edificio base, ubicado en las proximidades de Ramallah, y todo un aparato en Internet que incluye parte de la colección, fondos para investigación y posibilidad de contribuir con archivos personales. El museo emplea estos recursos digitales para ser accesible a los palestinos que residen en Cisjordania, en Gaza, en campos de refugiados de Jordania y Líbano o en la diáspora, así como a cualquier ciudadano del mundo interesado en la cuestión. El museo solventa esta circunstancia a través de recursos como la historia oral, la recopilación de un fondo fotográfico de palestinos anterior a 1948 o la digitalización del archivo de la UNRWA (Agencia de las Naciones Unidas para los Refugiados de Palestina en Oriente Próximo, por sus siglas en inglés).

Plenamente inserto en la discusión de la influencia de la globalización en la museística, no está exento de polémicas, como la desnaturalización de la identidad nacional en favor de una cultura globalizada que algunos autores apuntan como nuevo estándar occidental. Por todo ello, el Museo Palestino constituye un foco de debate excepcional y una aproximación ejemplar a las formas que permite la museística en un momento en el que tanto el acceso de la sociedad civil como los recursos, son digitales

Sociedad digital, identidad y diáspora: el caso del Museo Palestino

Javier Guirado Alonso
Universidad Autónoma de Madrid

Bloqueo
Falta de archivo
Diáspora
Aislamiento
Falta de liderazgo
Ocupación



Accesibilidad
Historia oral
Digitalización
Comunidad virtual
Sociedad civil
Activismo



Jaffa, 1928 ©The Palestinian Museum

Territorio digital como recurso necesario

Revista Voces, proyecciones espaciales: Cómo circuló la revista vista como una materialidad

LUIS ALFONSO BARRAGÁN VARELA

Pontificia Universidad Javeriana

El propósito de esta comunicación es socializar el estudio realizado a la revista *Voces*—revista barranquillera de principios del XX que promocionaba materiales literarios— a partir de una lectura espacial y material en la que se hará uso de mapas de tipo GPS, como Google Maps, tanto para la reconstrucción de la Barranquilla de esa época como para develar la forma como circuló la revista en y desde el espacio. Lo que se busca en este trabajo de investigación es visibilizar lo geográfico—traer de nuevo la geografía al debate de las ciencias sociales— visto como un elemento definitivo y concluyente en la invención literaria, re-ubicando el concepto de mapa como categoría de estudio y como un instrumento de observación e investigación, para el desarrollo de un corpus histórico y literario; en este caso, de un «sistema» literario en Barranquilla. Este nuevo viraje que propongo con el uso de plataformas digitales, pretende poner de manifiesto la relación discursiva que hay entre los modos en que se sitúan los personajes —la génesis de unos productores e instituciones actuantes que operaron en y desde lo urbano, y las prácticas involucradas en la elaboración, edición, fabricación y circulación de la revista en el espacio barranquillero—, las correspondencias espaciales entre las estructuras sociales de la Barranquilla de aquella época —campos económicos, culturales, políticos y, sobre todo urbanos—, y las estructuras y motivaciones internas del «sistema» literario de *Voces*. La idea fue observar a Barranquilla no como un perímetro físico y territorial, sino como una proyección netamente espacial y digital. Esto permitiría, haciendo uso de ciertos puntos de referencia, destacar que tanto la revista —vista desde su materialidad, como un objeto que circula en y desde los espacios urbanos— como el «sistema» literario que se generó alrededor de ella, constituyó un fuerte indicativo de las influencias internas y externas a las que se vio sometida Barranquilla. Los procesos de abstracción y significación que propongo haciendo uso del mundo digital, persiguen cambiar el centro gravitacional de la «lectura» de los materiales literarios (Teoría Estándar de los Textos) a la gran masa de los hechos literarios que han sido olvidados por la tradición literaria. Esta situación, en la que el espacio cobra importancia y protagonismo bajo la lectura espacializada de la revista *Voces*, supone ver y hablar del espacio no sólo como contexto —un lugar localizable—, sino como una posible —y necesaria— perspectiva metodológica y epistemológica.

Revista Voces, Proyecciones espaciales:

Cómo circula la revista vista como una materialidad.

Luis Alfonso Barragán



(Montoya Marquez, J. (1929). Barranquilla y sus trescientos años de existencia 1629-1929. Barranquilla)

Se traza el denominado "cuadrilátero" del Atlántico, compuesto por las calles del Comercio, Calles del Progreso y la Calle Real que operaban a principios del XX como ejes de la actividad comercial y financiera –gran parte de las empresas editoriales de la época quedaban en aquel sector y la de Voces no fue la excepción-. La plaza San Nicolás, la calle de Comercio eran un área urbana se dvarios bancos –como el antiguo Banco Dugand- y los principales almacenes-, la calle del progreso –similar a la del Comercio- y la calle Real –de carácter administrativo, también se le llamó la calle de los Juzgados-.

La calle Ancha –o como algunos lo conocían como el Camellón Abello- fue un boulevard que operó a principios del XX como el gran centro de actividades culturales y literarias que tenía como punto de referencia la plaza San Nicolás –gran parte del consumo directo e indirecto de la revista Voces se realizó en esa zona de Branquilla.



(Montoya Marquez, J. (1929). Barranquilla y sus trescientos años de existencia 1629-1929. Barranquilla)

De rojo, tenemos la calle Ancha –o el Camellón Abello o Paseo Bolívar- como el espacio en donde se llevaban a cabo las actividades culturales y las tertulias –lugar en donde se generó el consumo indirecto de las publicaciones de Voces-. De azul, la plaza de San Nicolás como punto de confluencia entre dos puntos de desarrollo urbano y movimiento del "sistema" literario de Voces. De verde, está señalizada donde estaban ubicadas en el primer año –desde el 10 de agosto de 1917 hasta el 10 de febrero de 1918- las instalaciones en donde se editó –y se fabricó la revista del catalán Vinyes, Hipólito Pereyra y Gómez de Castro sobre la Calle Real número 37 –una calle en donde estaban ubicadas también los edificios administrativos y jurídicos de Barranquilla-. La oficina de Voces después será movilizada a la calle Santander con la carrera del Progreso –Calle 18 carrera 14- el 20 de febrero de 1918 y allí estará hasta su última publicación-. En amarillo, inicialmente la Calle de La Cruz vieja, por haber estado ubicada sobre ella la primera iglesia de Barranquilla, al Construirse la Iglesia de San Nicolás, la Vieja Iglesia fue demolida y más tarde en este sitio fue construido en 1894 el Teatro Emiliano. De morado, está el Club de Barranquilla sobre el Paseo Bolívar o Camellón Abello. De negro, fue el lugar donde funcionó el Teatro Cisneros, construido por el general Diego A. de Castro en el lugar donde había funcionado desde 1876 el Salón Fraternidad e inaugurado el 19 de abril de 1914.

El proyecto de Digitalización del Archivo Histórico Municipal de Atarfe (Granada)

MARIO MATA GONZÁLEZ
Archivo Municipal de Atarfe

Cada vez son más las ciudades y municipios españoles que dedican un extraordinario esfuerzo para poner al servicio de la sociedad en general, y de la comunidad científica en particular, el patrimonio documental producido durante siglos y siglos por sus instituciones públicas, creando así infraestructuras culturales tan necesarias como son los archivos digitales. De esta manera, desde el pasado 16 de febrero de 2017, el Ayuntamiento de Atarfe está llevando a cabo un proyecto de digitalización de su archivo histórico municipal.

Entre los objetivos de dicho proyecto, además de la digitalización de documentos en sí, se incluye: la creación de inventarios y catálogos digitales que den testimonio de la enorme riqueza patrimonial que alberga el archivo histórico de Atarfe; la puesta en funcionamiento de un portal web dedicado exclusivamente a dicho archivo y a la difusión de sus fondos; y por último, este portal web incluirá una base de datos donde se podrá acceder a todos los documentos que componen el archivo, con una breve descripción de sus características físicas, resumen de su contenido y localización, así como también se podrán visualizar y descargar las imágenes de dichos documentos en alta resolución. Por otro lado, previamente a los trabajos de digitalización, gracias a este proyecto se están realizando tareas de acondicionamiento y mejora de las instalaciones en las que se ubica el archivo histórico y se ha dotado al mismo de material técnico adecuado.

Por otro lado, también queremos resaltar que este programa se ha materializado mediante una ayuda concedida al municipio de Atarfe por la Junta de Andalucía, en concreto por la iniciativa de Cooperación Social y Comunitaria Emple@Jóven, la cual tiene como objetivo favorecer la inserción laboral de jóvenes en situación de desempleo, de acuerdo con los requisitos exigidos en la Ley 2/2015, de 29 de diciembre, poniendo así de manifiesto la importancia, necesidad y urgencia de la financiación de las Ciencias Sociales y Humanidades, y su potencialidad como factor de dinamización del empleo joven a nivel local.

EL PROYECTO DE DIGITALIZACIÓN DEL ARCHIVO HISTÓRICO MUNICIPAL DE ATARFE (GRANADA)

MARIO MATA GONZÁLEZ - ARCHIVO MUNICIPAL DE ATARFE

ARCHIVO HISTÓRICO DE ATARFE



- Ubicación: Centro Cultural Medina Elvira de Atarfe (Avd. de la Diputación, s/n)

- Cronología: 1572-1980

- Nº Legajos: 400 Aprox. (60 m lineales)

10 años

Centro Cultural Medina Elvira

PROYECTO

OBJETIVOS

- Digitalización
- Difusión y consulta (Open Access)
- Fomentar la investigación (Open Research)
- Conservar el patrimonio Histórico-Documental del Municipio.

ACTIVIDADES PREVIAS

- (Re)Ordenación del archivo
- Propuesta de Cuadro de Clasificación
- Creación de instrumentos de consulta (Inventarios y Catálogos) y descripción de los fondos
- Acondicionamiento y mejora de las instalaciones
- Material técnico: escáner de cámara vertical

EN LA ACTUALIDAD

- Secciones digitalizadas
 - Autoridad real
 - Estadística (Padrón)
- Proximamente
 - Quintas y Milicias
 - Aguas
 - Educación
 - Elecciones
- Puesta en marcha del portal web



FINANCIACIÓN

Iniciativa de Cooperación Social y Comunitaria Emple@Jóven

Ley 2/2015, 29 de Diciembre

Ciencias Sociales y Humanidades

¿Factor de dinamización del empleo joven a nivel local?



La digitalización de la Estadística General del Reino (1817-1829): un proyecto en construcción

MIGUEL ÁNGEL BRINGA, ÍÑIGO DEL MAZO Y GUILLERMO MERCAPIDE
Universidad de Cantabria

En las últimas décadas el desarrollo tecnológico ha equipado a los historiadores de nuevas herramientas que les permiten acceder y difundir la documentación histórica cada vez a mayor velocidad. Esta cuestión se hace aún más relevante en el caso de fuentes históricas poco conocidas y de difícil consulta por hallarse dispersas por numerosos archivos y bibliotecas.

La presente comunicación se plantea como objetivo básico dar a conocer el proceso de digitalización de la Estadística General del Reino, elaborada entre 1817 y 1820 con motivo de la reforma de la Hacienda impulsada por el ministro Martín de Garay durante el reinado de Fernando VII. La reforma de la Hacienda fracasó, pero la Estadística realizada para su implantación sobrevivió en un gran número de archivos repartidos por toda la geografía española. Esta fuente histórica consta de dos grupos de documentos: por un lado, el Apeo y Valuaciones Generales del capital y productos específicos de todas las tierras, edificios y propiedades; y, por el otro, el Cuaderno General de la Riqueza, el cual debía de redactarse en cada uno de los pueblos.

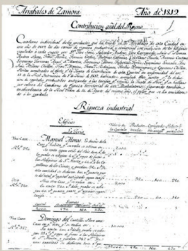
La búsqueda sistemática de esta documentación ha permitido su localización —de forma total o parcial— en más de 180 archivos (municipales, provinciales, regionales, etc.) y 15 bibliotecas repartidas a lo largo de otras tantas comunidades autónomas. Hasta el momento, son más de 10.000 folios con información relacionada con esta fuente estadística los que están siendo digitalizados para posteriormente ser alojados en la página web de la Universidad de Cantabria. De esta manera, nos garantizaremos no sólo su preservación, sino también su accesibilidad e inclusión en futuras investigaciones. La Estadística General del Reino de Martín de Garay (1817-1820) pasará de su olvido en los archivos a la pantalla del ordenador.

I Congreso Internacional "Territorios Digitales"
 Construyendo unas Ciencias Sociales y Humanidades Digitales
 Granada, 29 y 30 de junio de 2017



La digitalización de la Estadística General del Reino, 1817-1820: un proyecto en construcción

Miguel Á. Bringas Gutiérrez (bringasma@unican.es)
 Iñigo del Mazo Durango (igo.del-mazo@alumnos.unican.es)
 Guillermo Mercapide Argüello (guillermo.mercapide@alumnos.unican.es)



Cuaderno general de Zamora, 1819

3. Desarrollo institucional

Ante la escasez de recursos, la tarea de recopilar esta información se delegó en un sistema de juntas que debía ser costado por cada provincia, partido y pueblo. Así, la obligación pasaba jerárquicamente del Ministerio de Hacienda a la junta provincial, luego a la junta del partido y finalmente a la junta del pueblo, quien sería la encargada de elaborar los dos documentos básicos de la estadística: los apensos y valoración general y los cuadernos generales de la riqueza (además del resumen o modelo 3).

2. El instrumento de la reforma: el Apeo de Garay

La puesta en marcha del nuevo sistema fiscal «Contribución General del Reino» implicaba disponer de información estadística sobre las propiedades y las producciones. Por ello se ordenó la elaboración de la **Estadística General del Reino**, en la cual debían registrarse los bienes y rentas de todas las personas físicas y jurídicas de España. Quedan sólo fuera de esta estadística las capitales de provincias, los puertos habilitados y las provincias foradas.



Martín de Garay (1771-1822)

1. La reforma de Garay

1816. La decaída situación de la hacienda en tiempos de Fernando VII derivó en la necesidad de una profunda reforma encomendada a **Martín de Garay**, que tenía como objetivos racionalizar el sistema fiscal y mejorar el reparto de las cargas impositivas.

4. El fracaso de la reforma

La oposición de la Iglesia, los grandes propietarios y los campesinos al nuevo sistema fiscal minaron la confianza de Fernando VII en Martín de Garay que fue cesado en septiembre de 1818. De esta manera, la reforma queda paralizada ... pero la estadística sobrevivió.

5. La dispersión de la documentación

Dada la gran cantidad de órganos implicados en la elaboración del documento y la interrupción de la reforma, los apensos y cuadernos se hallan repartidos por numerosos archivos municipales de prácticamente todo el territorio nacional.

6. Localización de los documentos

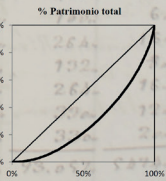
La dispersión y los problemas de catalogación han hecho necesaria la búsqueda e identificación de esta fuente escasamente conocida e insuficientemente valorada. A través de un minucioso trabajo de indagación y consulta en multitud de archivos de toda nuestra geografía se ha podido identificar un importante número de ejemplares supervivientes de la estadística (ver mapa).

7. Digitalización de la fuente

Una vez localizados los documentos en más de 180 archivos y en 15 bibliotecas virtuales, se ha procedido a su digitalización vía escaneado. A la hora de digitalizar los documentos se ha tratado de mantener un equilibrio entre rapidez de acceso y legibilidad.

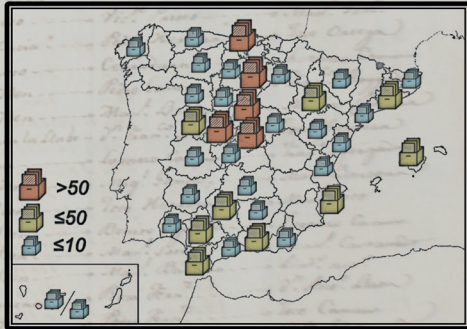
8. Creación de fondo documental online

Completada la anterior fase se procederá a la parte más importante de este proyecto: la creación de un espacio o servidor de público acceso que albergará todos los documentos digitalizados debidamente indexados. Se han localizado casi 900 apensos y cuadernos de otras tantas localidades de 40 provincias, con un total de más de 10.000 folios escaneados. Este fondo será accesible a través de la web de la Biblioteca de la Universidad de Cantabria y de libre consulta.



Distribución del patrimonio rústico en Santander, 1817

Distribución geográfica de los documentos localizados



10. Trabajo en red

La posibilidad de consulta online que ofrece este proyecto abre las puertas a un mejor conocimiento de la fuente y a la realización de estudios cooperativos sobre distintos aspectos analizables a partir la Estadística General del Reino, 1817-1820

9. Aplicaciones

Dado que se trata de un documento de ámbito nacional, la fuente permite realizar estudios comparativos entre diferentes comunidades. La digitalización de la fuente abre así la posibilidad de elaboración de gran cantidad de trabajos de diferente índole, como la reconstrucción cartográfica del parcelario, el estudio de la propiedad (ver gráfico), los rendimientos agrarios, desigualdad o las relaciones de dependencia económica, entre otros.



Mapa topográfico de la ciudad de Granada, 1819



Patrimonio

**Digital y
Turismo**

Proyecto Transmedia “*Destinos de Cine en Andalucía*”

ELISABET GARCÍA RAMÓN Y ALEJANDRA RAMÍREZ RAMÍREZ

Universidad de Granada

Proyecto transmedia con varias plataformas de actuación (web, realidad y app) que unen cine y turismo en Andalucía, de modo que el usuario realice la acción de visitar los distintos parajes cinematográficos de la comunidad andaluza de forma que use nuestra aplicación para conocer historias, pueda visualizar la recreación de escenas, disfrute de alojamiento en sitios específicos o coma en restaurantes que fueron utilizados en algún momento por actores de cine o televisión. Con este trabajo queremos dar respuesta a una carencia en la cobertura de terrenos tan poco explotados como la variedad cinematográfica en Andalucía. La idea aquí propuesta es la creación de un proyecto transmedia, uniendo cine y turismo en esta Comunidad Autónoma y siendo voz de rutas que ya han empezado a crearse en la Andalucía Film Commission—La Gran Ruta de Cine por Andalucía. Este proyecto ofrece al viajero rutas de cine y otros productos para acudir y conocer los emplazamientos de sus películas o series favoritas a través de la interacción con una app. Como su nombre indica, un proyecto transmedia relata una historia a través de múltiples plataformas y formatos usando tecnologías digitales modernas. Creamos nuevo contenido en distintas plataformas multimedia, empezando con las siguientes: (1) Página web multimedia: Aquí se crearán los reportajes interactivos divididos por Rutas. También, sirve para unir los diferentes soportes del proyecto, y presentarlos al usuario. (2) Redes sociales: Para empezar, nos centraremos en Instagram y Facebook. En Instagram, empezaremos a subir fotos para llamar la atención de posibles usuarios de nuestras rutas. Una vez que se vayan haciendo las rutas, se empezarán a subir fotografías de la persona o grupo contando su experiencia. En la página de Facebook se crearán post con las rutas de las que hablamos en la página web en forma de microrrelatos, contando igualmente experiencias, pero incluyendo vídeo corto o microvídeo. De todas maneras, en las redes sociales (con los que empezaremos y los que añadimos) se invitarán a la participación de la audiencia haciendo preguntas para descubrir más sobre el proyecto y los lugares. (3) App: Guiará a los turistas, recurriendo a la gamificación y a las redes sociales para interactuar con ellos. Será necesaria en todo momento para la ruta una vez que el visitante esté en el lugar. Una vez que la o las personas se encuentren en su ruta, uno de los elementos transmedia de este trabajo es que deberán ir interactuando con un bot (Conductrr) fotografiando, hablando, dando palabras claves e incluso grabando diferentes escenarios para conocer la información. Solo irán conociendo las demás pistas siguiendo un proceso de “desbloqueo”, según el escenario.

Andalucía a través del turismo transmedia

Una Mezcla de..... cine y tecnología

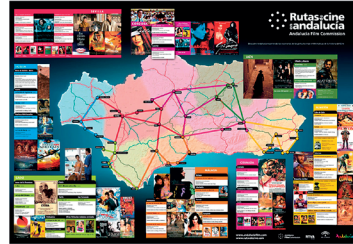
Elisabet García y Alejandra Ramírez
Máster en Nuevos Medios Interactivos y
Periodismo Multimedia (Universidad de Granada)



Con este proyecto queremos dar respuesta a una carencia en la cobertura de terrenos tan poco explotados como la variedad cinematográfica en Andalucía. La idea aquí propuesta es la creación de un proyecto transmedia, uniendo cine y turismo en esta Comunidad Autónoma y siendo voz de rutas que ya han empezado a crearse en la Andalucía Film Commission—La Gran Ruta de Cine por Andalucía. Este proyecto ofrece al viajero rutas de cine y otros productos para acudir y conocer los emplazamientos de sus películas o series favoritas a través de la interacción con una app.

OBJETIVO

Darle voz a las Rutas de Cine de La Andalucía Film Commission



Entorno físico



Entorno virtual



Mezcla

MULTIMEDIA

Redes sociales

APP - App

Web

La importancia medioambiental en el turismo rural

DAMIÁN CONESA-SÁNCHEZ Y JORGE CHICA OLMO

Universidad de Granada

El turismo rural es “aquella actividad que se basa en el desarrollo, aprovechamiento y disfrute de nuevos productos presentes en el mercado, e íntimamente relacionados con el medio rural” (García. 1996). El turismo rural es uno de los sectores de la economía española con mayor desarrollo en los últimos años. Sin embargo, esta área no ha recibido suficientemente atención en el ámbito de la investigación. Este tipo de turismo se ha desarrollado gracias a diferentes factores relacionados con el entorno y ha generado la solución a innumerables situaciones de hábitat rural. Algunas ventajas que presenta este sector subyacen en la alta empleabilidad, así como en evitar el éxodo rural y la alta dependencia del sector primario. Diversos estudios demuestran que el turismo rural está significativamente relacionado con el medioambiente. Este trabajo estudia el efecto de algunas variables medioambientales en los alojamientos rurales. Para ello, se han especificado varios modelos que estudian el precio hedónico de los alojamientos rurales en Andalucía, España. Sistemas de Información Geográfica (SIG) han sido usados para obtener las principales variables medioambientales. Los modelos de econometría espacial han demostrado la presencia de autocorrelación espacial y la existencia del efecto “spillover” de la variable de estudio. Además, se ha utilizado la geoestadística para determinar las principales zonas con dependencia espacial en los precios de los alojamientos rurales. De esta forma se demuestra que, variables como la situación de los alojamientos rurales en parques de reserva naturales como los parques de reserva de la biosfera, son significativas para estudiar el precio de los alojamientos rurales en Andalucía. Los resultados confirman la importancia de las variables medioambientales y la dependencia espacial entre los alojamientos rurales. Asimismo, las principales recomendaciones extraídas de estos resultados desembocan en direccionar las políticas pertenecientes a los alojamientos rurales en mejorar y custodiar las localizaciones con características medioambientales significativas, así como, optimar las condiciones de ubicación de los diversos alojamientos rurales de la región.

La importancia medioambiental en el turismo rural

Definición de Turismo Rural

- “Aquella actividad turística en el espacio rural, compuesta por una oferta integrada de ocio, dirigida a una demanda cuya motivación es el contacto con el entorno autóctono y que tenga interrelación con la sociedad local” (Fuentes,1995)

Factores

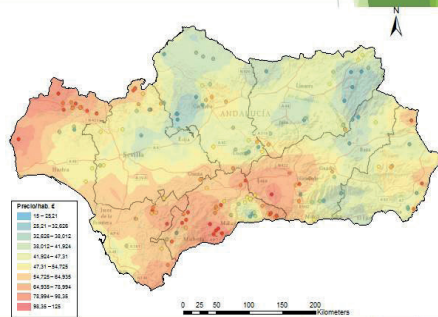
- Recursos turísticos
- Actividades
- Servicios
- Localización

Aplicación

- 164 casas rurales
- Análisis espacial
- Geoestadística

Modelos OLS/SAR
Precio alojamiento rural

- Categoría
- Experiencia
- Distancia a pueblo singular
- Ubicación en parque nacional
- Ubicación en parque reserva de la biosfera



Conclusiones

- Existencia de autocorrelación espacial
- Importancia muy significativa de la ubicación en entornos medioambientales en el turismo rural (predominio de la localización en parques naturales).

Conesa Sánchez, Damián
Chica Olmo, Jorge

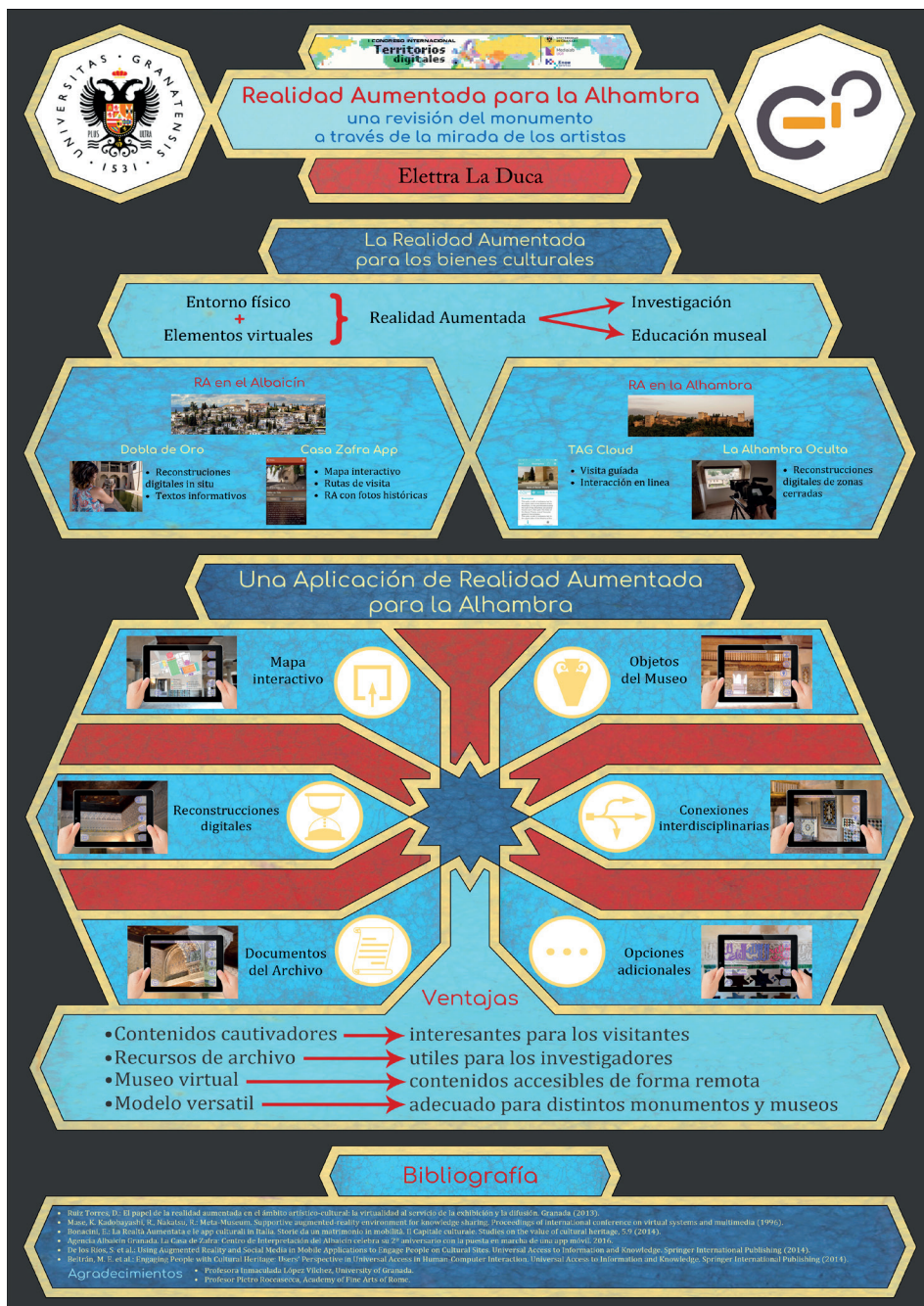
Realidad aumentada para la Alhambra: una revisión del monumento a través de la mirada de los artistas

ELETTRA LA DUCA
Universidad de Granada

La imagen de la Alhambra ha cambiado de forma compleja a lo largo del tiempo: los artistas que se han ocupado de representar el monumento han producido un conjunto de documentación extenso y multifacético, cuya comunicación puede resultar difícil. El proyecto propuesto consiste en la ideación y el desarrollo de herramientas digitales para estimular el conocimiento de la Alhambra. Principalmente, se plantea realizar una aplicación de realidad aumentada enfocada sobre la evolución la imagen del monumento, subrayando las conexiones con autores y artistas de distintas épocas y evidenciando su influencia en otros contextos. Además, se programa facilitar a través de esta tecnología el acceso in situ a los recursos del museo, del archivo y de la biblioteca del conjunto, con la finalidad de alentar la investigación.

A través del estudio directo del monumento y de las investigaciones previas sobre ello, se está identificando una cronología de la representación de la Alhambra, con los rasgos propios de cada período y algunos documentos representativos. Para volver esta documentación en contenidos para la aplicación, se están analizando los sujetos de las obras, con atención específica hacia la ubicación del artista al momento de la realización, y comparando la imagen representada con la estructura real, así que se puedan evidenciar las diferencias entre la arquitectura actual y aquella contemporánea a la creación del documento. De la misma forma, es así posible conocer los cambios efectuados por el artista al momento de representar el monumento, subrayando los rasgos comunes de una corriente estilística.

Conjuntamente, se está estudiando la programación a alto nivel de las aplicaciones de realidad aumentada y sus arquitecturas, para la ideación y el diseño de una aplicación para los visitantes de la Alhambra y de un museo virtual. En fin, se creará una demostración de la aplicación, con la intención de probarla con una muestra de público para identificar las posibles mejoras.



COrtonaOPen3D nuevas tecnologías aplicadas a una ciudad histórica

GIALUCA EMILIO ENNIO VITA

Politecnico di Milano

En este congreso queremos presentar y analizar los resultados del trabajo realizado durante las cinco ediciones del workshop del Politécnico de Milán COrtonaOPen3D que tiene como objetivo aplicar las últimas tecnologías digitales, desde el diseño tridimensional a los Big Data en la realización de proyectos arquitectónicos “Smart” para convertir una ciudad histórica, Cortona, situada en la toscana italiana y que todavía se desarrolla dentro de sus murallas etruscas, en una “Smart City”. El concepto de “SmartCity” es por sí mismo bastante simple, se podría decir que la Smart-city es como un Smart-phone ... una ciudad, sí, pero con “más cosas dentro”. Simplificando podemos decir que nosotros con “Smart City” entendemos una ciudad que cambia información entre los ciudadanos, la administración y el tejido económico de modo rápido y eficiente.

El hecho de que sea un concepto claro no nos ayuda a responder a la pregunta de cómo debería ser una “SmartCity”, sobre todo, resulta extremadamente complicado aplicar este concepto a una ciudad, aislada tanto por su posición geográfica y física (en lo alto de una montaña, circundada de una muralla y donde difícilmente hay cobertura telefónica) como por las lógicas limitaciones en el desarrollo de nuevas arquitecturas que la conservación de su rico patrimonio impone. Utilizar la “inteligencia” de los objetos para pensar ciudades mejores ha sido siempre un tema de proyecto del Workshop CortonaOPen3D, Después de haber individualizado “qué necesita la ciudad” se trata de dar soluciones al problema con un proyecto. Queremos por lo tanto analizar las soluciones que los estudiantes de diseño y arquitectura que han participado en las diferentes ediciones del workshop han ido dando a esta cuestión, tanto desde intervenciones que incluyen herramientas digitales en la propia arquitectura como aquellas en las que la digitalización toma el papel dominante para construir un nuevo concepto de ciudad.

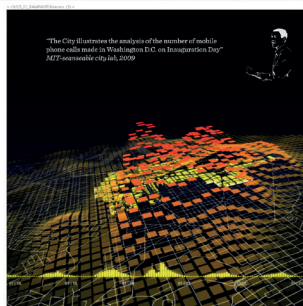
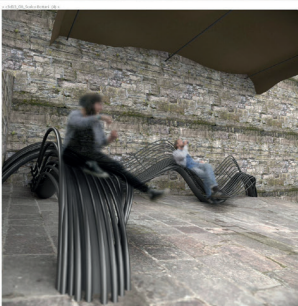
www.cortonaopen3d.org info@cortonaopen3d.org www.facebook.com/Cortonaopen3d

COrtonaOPen3D

WORKSHOP INTERNAZIONALE

En este congreso queremos presentar y analizar los resultados del trabajo realizado durante las cinco ediciones del workshop del Politécnico de Milán CortonaOpen3D que tiene como objetivo aplicar las últimas tecnologías digitales, desde el diseño tridimensional a los Big Data en la realización de proyectos arquitectónicos "Smart" para convertir una ciudad histórica, Cortona, situada en la Toscana Italiana y que todavía se desarrolla dentro de sus murallas etruscas, en una "Smart City". El concepto de "SmartCity" es por sí mismo bastante simple, se podría decir que la Smart-city es como un Smart-phone ... una ciudad, sí, pero con "más cosas dentro". Simplificando podemos decir que nosotros con "Smart City" entendemos una ciudad que cambia información entre los ciudadanos, la administración y el tejido económico de modo rápido y eficiente.

El hecho de que sea un concepto claro no nos ayuda a responder a la pregunta de cómo debería ser una "SmartCity", sobre todo, resulta extremadamente complicado aplicar este concepto a una ciudad, aislada tanto por su posición geográfica y física (en lo alto de una montaña, circundada de una muralla y donde difícilmente hay cobertura telefónica) como por las lógicas limitaciones en el desarrollo de nuevas arquitecturas que la conservación de su rico patrimonio impone. Utilizar la "inteligencia" de los objetos para pensar ciudades mejores ha sido siempre un tema de proyecto del Workshop CortonaOpen3D. Después de haber individualizado "qué necesita la ciudad" se trata de dar soluciones al problema con un proyecto. Queremos por lo tanto analizar las soluciones que los estudiantes de diseño y arquitectura que han participado en las diferentes ediciones del workshop han ido dando a esta cuestión, tanto desde intervenciones que incluyen herramientas digitales en la propia arquitectura como aquellas en las que la digitalización toma el papel dominante para construir un nuevo concepto de ciudad.



Turismo y nuevas tecnologías: una pareja ¿bien avenida?

INMACULADA MENGUAL BERNAL

Partimos de un modelo de turismo que ha aportado grandes bondades a la economía desde décadas. Su fortaleza es tal que este modelo de negocio del sector turístico sigue plenamente en vigor, y en permanente expansión por todo el mundo. Pero la denominada Era Digital y, con ella, la consolidación de las nuevas tecnologías, ha cambiado la forma de viajar de forma radical. Y, ante ello, surge una tesis: ¿Es posible viajar sin aplicaciones? Esta respuesta se antoja a priori complicada, pues al Big Data ya se le conoce como el «nuevo oro», en alusión a la riqueza que puede aportar. Se suma, además, un segundo factor que opera también como punto de inflexión en el turismo que viene, constituido por la alta concentración de turistas en ciertos destinos que ponen sobre la mesa el dilema de la sostenibilidad del mismo. Estos cambios están incluso replanteando algunos parámetros y políticas turísticas que hasta ahora se consideraban inamovibles *sine die*. Para resolver las cuestiones formuladas, tomamos las enseñanzas de los antiguos griegos, puesto que, desde su sabiduría, ponen el acento en cuán importante es el factor humano en la vida, elevado a la condición de sagrado. «Homo sacra res homini», sentenciaba Séneca. E igualmente importante en este sector del turismo que no es sino un encuentro y acercamiento entre culturas y gentes. La respuesta a las anteriores tesis se condensa en una frase afirmativa: «También se puede viajar sin aplicaciones». Esta propuesta queda fundamentada con ejemplos de nuevas prácticas e iniciativas (por ejemplo, Jerusalén, Tenerife, etc.) en las que sí se ha inclinado la balanza por el fomento de las experiencias humanas en los destinos, de manera tal, que éste sea precisamente el *leitmotiv* del viaje. Esto es, que sea aquello que cuando, de regreso a un turista le formulen qué es lo que más le gustó, qué rato recuerda con emoción, o qué recomendaría, sin titubear, la respuesta sea: la convivencia con la gente del lugar donde estuvo. Se apela al saber popular que condensa el sabio refranero: quien tiene un amigo, tiene un tesoro; siempre es un valor añadido poder conocer un nuevo país o ciudad de la mano de uno de sus habitantes, en la cercanía de su día a día, de sus costumbres, sus saberes, etc. Por ello, las nuevas tecnologías (homo sapiens) son bienvenidas, aportan gran utilidad de orden práctico en los viajes (antes, durante y después para compartir experiencias) pero, el plus de enriquecimiento viene del factor humano, pues no se puede obviar que el contacto con las gentes (homo viator) es una de las grandes aportaciones de los viajes. Y se retoma como al principio la visión a las enseñanzas clásicas, en especial a una de ellas contenida en el oráculo de Delfos: «Nada en demasía»; esto es, la búsqueda del justo término entre viajar con y sin aplicaciones, para lograr así una «buena amistad» del turismo y de sus protagonistas.



TURISMO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS, UNA PAREJA ¿BIEN AVENIDA?



Córdoba, y sus antiguos habitantes.
El giro casi copernicano:
Del B2B al H2H
(business versus humans).

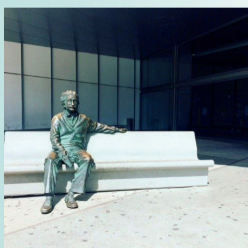


Londres, a pie de calle. Primeras tentaciones.

DEL HOMO SAPIENS
AL HOMO VIATOR



El toque español.
Claves para la decisión de un
destino: las experiencias.



Granada, momento para la reflexión.
¿Y si pudiéramos charlar un ratito a
solas con Einstein?
La curiosidad, en su máxima potencia.

* Ecuaciones conocidas:
En sector hotelero (D+D+D)
Fórmula matemática:
"sol y playa"
(versión lowest-cost: [P+P+P(+p)])

* Pautas para una buena amistad

- De los servicios a las experiencias: El valor de los INTANGIBLES
- El sabio refranero: "Quien tiene un amigo, tiene un tesoro": RELACIONES HUMANAS
- Casos reales (Tenerife; Jerusalén, etc.) Fomento de las economías locales
- Viajes "sin must": Mayor y más fácil integración



Jerusalén, a modo de ejemplo
("Mujeres y fábulas").



Parada en Grecia: El oráculo de Delfos:
"Nada en demasía".
Aristóteles se cruza en el camino:
El justo equilibrio.



El arte y su potencial: "El arte nos enseña a prestar atención a nuevas combinaciones en el mundo" (Ernst Gombrich).
El abrazo del turista con el destinatario: pasado y presente sí pueden unirse.



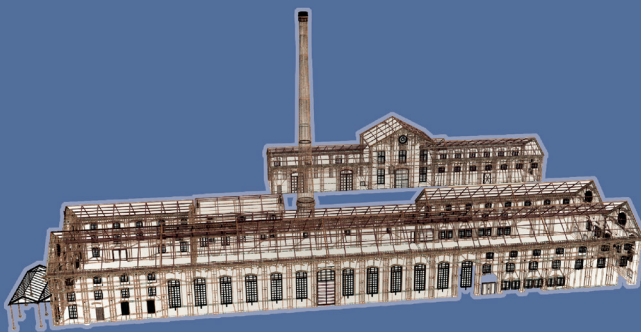
La reconstrucción virtual en 3D de la Fábrica de Nuestro Señor de la Salud de Santa Fe (Granada) y su entorno: objetivos, metodología y resultados

JOSÉ CASTILLO RUIZ, EUGENIO CEJUDO
GARCÍA, FRANCISCO JOSÉ SÁNCHEZ SÁNCHEZ, AROA ROMERO
GALLARDO, CELIA MARTÍNEZ YÁÑEZ Y CELIA MARTÍNEZ HIDALGO

IRENE SANTIAGO PÉREZ Y LAURA VELASCO GARCÍA

Universidad de Granada
Consultora de Patrimonio Cultural. Gesto. Gestión y
Valorización del Patrimonio Cultural S.L.

El trabajo presentado en esta ponencia se corresponde con parte de los resultados del Proyecto de investigación de Excelencia titulado *Proyecto Refabrica³Da_* (PI2-HUM-1478), en el cual hemos procedido a reconstruir digitalmente en 3D la fábrica remolachera de Nuestro Señor de la Salud de Santa Fe en Granada y su entorno agroindustrial. Esta reconstrucción se ha hecho para producir sinergias entre el tejido productivo andaluz, de ahí que el proceso técnico de reconstrucción se haya realizado con el instrumental y conocimiento de dos jóvenes empresas tecnológicas y de gestión andaluzas (FAICO y GESTO), y la capacidad de transformación de la realidad que posee el conocimiento científico generado por la universidad, en este caso el aportado por varias disciplinas humanísticas y sociales de la Universidad de Granada. Queríamos innovar social y patrimonialmente a través de la creación de un producto cultural atractivo e históricamente riguroso que sirviera de resorte y amparo (social e institucional) para activar (y reclamar) la conservación de uno de los más importantes vestigios del paisaje agroindustrial de la Vega de Granada. Para ello no servía sólo reconstruir digitalmente la fábrica en su forma originaria, que obviamente hemos hecho, sino que debíamos poder enseñarle a toda la ciudadanía cómo funcionaba este artefacto productivo: cómo era el contexto agrario e industrial en el que surgió (lo cual hemos abordado desde una estética no realista que hemos denominado Juego de Tronos), cómo eran las máquinas (fascinantes objetos históricos) y el complejo y cambiante proceso industrial de fabricación del azúcar y, finalmente, cómo se ha mantenido hasta hoy este recinto fabril y que le han aportado, o quitado, los distintos usos que ha tenido a lo largo de su dilatada historia (azucarera y alcoholera, aserradero y almacén de madera, polvorín, depósito de camiones y de ropa del ejército, etc.). Esperamos que el resultado final, además de satisfacer estas aspiraciones científicas y técnicas, permita conseguir nuestro gran propósito: recuperar el pulso, ya muy débil, de esta importante huella de la memoria cultural de la Vega de Granada.



RE FA BRI CA³ DA_

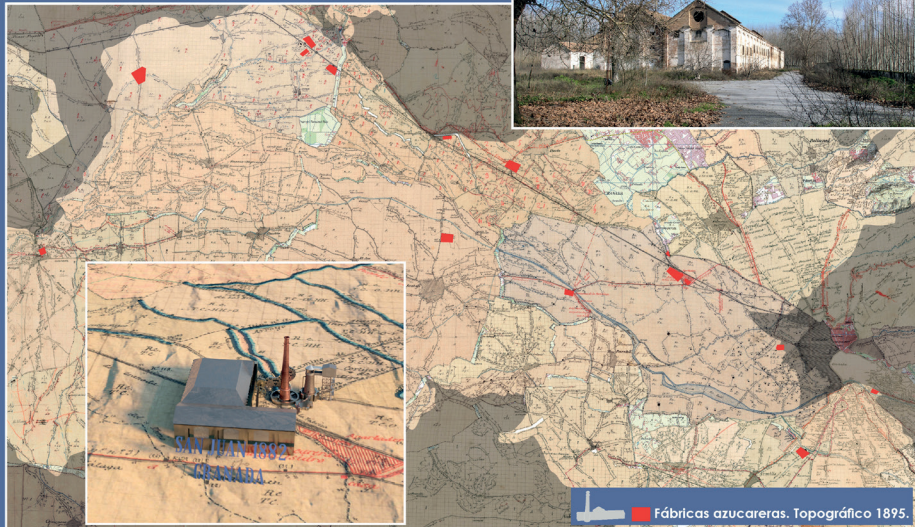


LA RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL EN 3D DE LA FÁBRICA DE NUESTRO SEÑOR DE LA SALUD DE SANTA FE (GRANADA) Y SU ENTORNO. P12-HUM-1478

Con el objetivo de crear un producto cultural atractivo e históricamente riguroso que sirviera de resorte para activar la conservación de uno de los más importantes vestigios del paisaje agroindustrial de la Vega de Granada hemos procedido a la reconstrucción virtual de esta fábrica desde tres dimensiones: como artefacto arquitectónico históricamente construido, como pieza de un contexto agrario e industrial y como histórico proceso industrial para la fabricación del azúcar.



EQUIPO: José Castillo Ruiz - Eugenio Cejudo García - Celia Martínez Yáñez - Francisco José Sánchez Sánchez - Aroa Romero Gallardo - Victoria Quirós García - Antonio Ortega Ruiz - Celia Martínez Hidalgo - FAICO - GESTO



Innovación docente interdisciplinar en la universidad mediante la fotografía estereoscópica en edificios y conjuntos histórico-artísticos de la ciudad de Granada y su difusión en abierto

JOSÉ JUAN CASTRO TORRES

Universidad de Granada

Se muestra en este trabajo un conjunto de actividades integradas en un proyecto de innovación docente (PID) interdisciplinar, actualmente en fase de finalización, en el que alumnos de diversos grados de la Universidad de Granada llevan a cabo un trabajo colaborativo mediante la formación de grupos interdisciplinares, coordinados por uno o más profesores, que estudian y visitan un edificio o conjunto histórico-artístico de la ciudad de Granada, abordándolo desde diferentes disciplinas y usando la fotografía estereoscópica como nexo de unión entre el patrimonio histórico-artístico visitado y las distintas áreas implicadas en este proyecto (Arquitectura, Óptica y Optometría, Historia del Derecho e Historia del Arte). En la visita, los alumnos interactúan unos con otros de modo que cada alumno, desde el enfoque de su disciplina o la asignatura implicada, aporta al resto sus conocimientos relacionados con el monumento visitado. En el caso de alumnos del Grado en Óptica y Optometría, estos aportan sus conocimientos en cuanto a visión tridimensional y fotografía estereoscópica, realizando además un fotorreportaje estereoscópico durante la visita al monumento y explicando al resto de compañeros la metodología usada. Tras dicha visita, cada grupo interdisciplinar genera diversos materiales sobre el monumento visitado (memoria o dossier de trabajo, fotografías estereoscópicas, anaglifos, gafas para visualizar anaglifos, etc.). En base a esta actividad, tanto el profesorado como el alumnado participante, hemos trabajado para la difusión en abierto de todos estos materiales. Para ello, se han llevado a cabo, entre otras, las siguientes acciones: se ha usado software libre para la generación del material gráfico; se ha creado un canal de Youtube publicando diversos videoreportajes; se ha creado un blog; se han generado notas de prensa sobre el proyecto; se han publicado fotografías, anaglifos, etc.; y se han presentado comunicaciones a congresos. El proyecto, de título “Interdisciplinariedad y trabajo cooperativo entre alumnos de distintos títulos de grado: estudio de la Arquitectura, el Derecho y la Historia del Arte del patrimonio local de Granada a través de la fotografía tridimensional”, se ha desarrollado durante los cursos académicos 2013-2014, 2014-2015, 2015-2016 y el actual 2016-2017, correspondiendo estos dos últimos cursos a la renovación de dicho proyecto. Hasta la fecha han participado 15 docentes y más de 300 alumnos de diversas titulaciones, creándose un total de 32 grupos interdisciplinares que han visitado edificios y monumentos tan variados como los Palacios Nazaríes, el Palacio de Carlos V, las puertas de la Alhambra, la Capilla Real, la Casa de los Tiros, el Palacio de los Condes de Gabia, el Palacio de los Córdoba, la Real Audiencia y Chancillería, el Hospital Real, la Casa del Chapiz, la Iglesia de Santo Domingo o el Palacio de la Madraza.

Canal Youtube del PID: https://www.youtube.com/channel/UC8oSg-FExLzssR-y6Donavg/videos?sort=dd&view=o&shelf_id=o

Blog del PID: <https://pidugrpatrimonio3d.wordpress.com/>



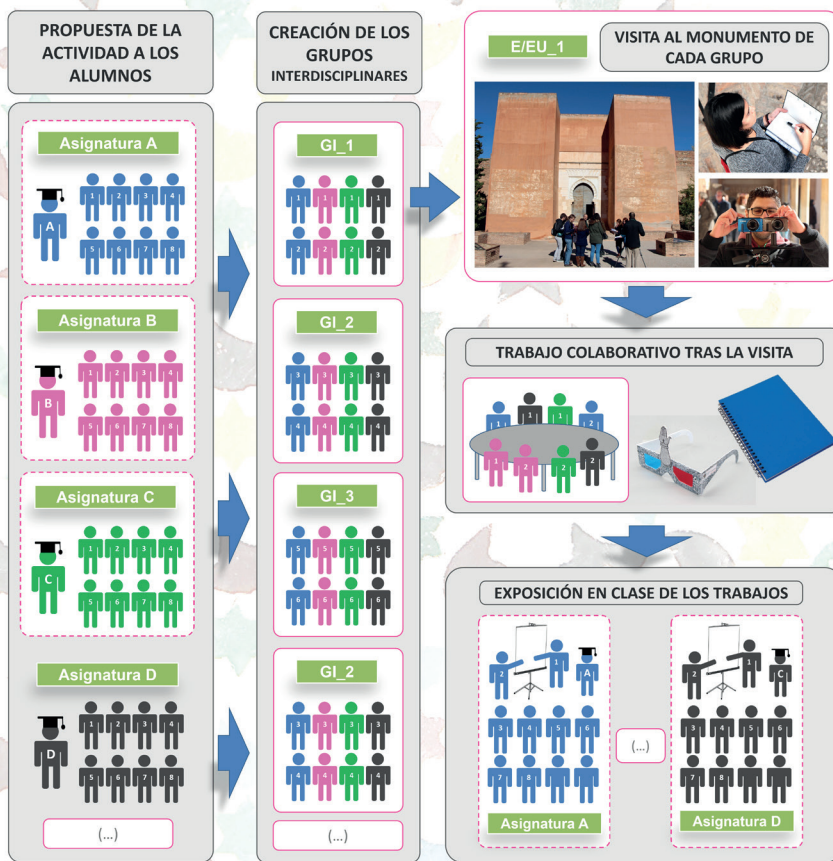
UNIVERSIDAD DE GRANADA

Proyectos de Innovación Docente 13-38 y 15-39

“Interdisciplinariedad y Trabajo Cooperativo entre alumnos de distintos Títulos de Grado: Estudio de la Arquitectura, el Derecho y la Historia del Arte del Patrimonio Local de Granada a través de la fotografía tridimensional”

José Juan Castro Torres (jjcastro@ugr.es)

digital
Territorios
CONGRESO INTERNACIONAL



Blog del PID: <https://pidugrpatrimonio3d.wordpress.com/>

Canal YouTube



Citizens situation rooms. Propuesta de arquitectura mediática ciudadana para los territorios red

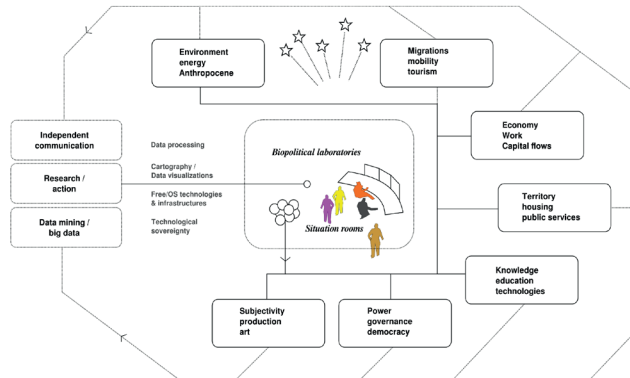
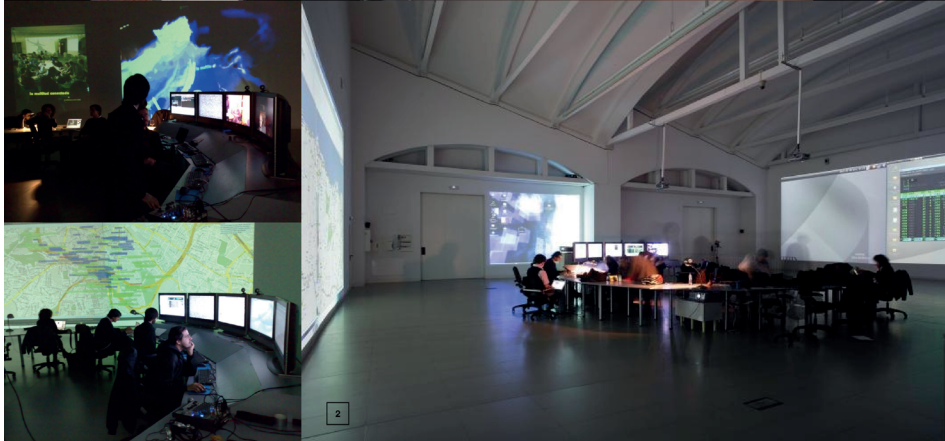
JOSÉ PÉREZ DE LAMA HALCÓN
Universidad de Sevilla

Con la colaboración de Pablo DeSoto, DTST Research Project, Umea University, Suecia

Desde el inicio de la *revolución digital* las salas de control, - *war rooms u operation rooms* -, han proliferado como medio de control y gestión de las nuevas redes y territorios digitales, un modelo en el que se profundiza con la idea de *Smart City*. Beatriz Colomina (2007) o Bruno Latour (2007), entre otros, han llamado la atención sobre este nuevo tipo de espacios, que encontramos en múltiples situaciones contemporáneas, como puedan ser la gestión de redes energéticas, grandes multinacionales, centros financieros y gobiernos, operaciones militares, tráfico urbano o aéreo, fronteras, centros productivos o comerciales, procesos electorales, medios de comunicación, etc. El modelo de referencia es el circuito cibernético, en el que un nodo central, recibe datos de su entorno, los procesa y compone para dotarlos de sentido, y en función del análisis de estos datos ordena acciones de adaptación en el entorno, en ciclos recursivos. La especificidad de las salas de situación consiste en que su objeto de conocimiento e intervención es una realidad reticular, compleja, que no sería fácil de comprender con la velocidad necesaria sin la mediación del nuevo dispositivo, y que tanto la percepción como la acción se producen a distancia, por medio de sistemas de *tele*-comunicación. En 2008 el grupo artístico-activista *hackitectura.net* (Pablo de Soto, Sergio Moreno, José Pérez de Lama et al) propuso *hackear* este tipo de dispositivos, para organizar su funcionamiento con criterios *bottom-up* y *open source*, presentando un prototipo conceptual en LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, en Gijón (ver imágenes y diagrama & DeSoto et al, 2010). La idea principal era invertir las relaciones de poder que tienden a producir las salas de situación convencionales en las que unos pocos vigilan y controlan lo que se produce en un territorio del que participan muchas personas, introduciendo otra configuración que permitiera a la mayoría conocer en mayor profundidad y, quizás también, participar en la orientación de los procesos colectivos informacionales, espaciales y materiales. Diversos precedentes inspiraban aquella propuesta, entre otros, *Cybersyn*, un proyecto del gobierno de Allende en Chile en colaboración con el pionero cibernético Stafford Beer, de principios de los años 70 (DeSoto et al, 2010). El prototipo de *hackitectura.net* de 2008 se inspiraba directamente en los *centros de medios independientes* del llamado *Ciclo político de las contracumbres* (1999-2003), en los que la información producida *bottom-up* interactuaba en tiempo real con las movilizaciones sociales en la calle, aprovechando las, entonces emergentes, herramientas y dispositivos digitales como eran el propio Internet, las plataformas interactivas de software libre, las cámaras de fotos y vídeo digitales, las redes wifi o los primeros *smartphones*. El desarrollo desde aquella fecha de plataformas de *open data*, cartografías abiertas, software de visualización de datos, sensores y actuadores y hardware libres, nos hacen considerar que aquellas *media-arquitecturas* propuestas hace una década por *hackitectura.net*, tendrían hoy mayor viabilidad, con aplicaciones de interés en múltiples ámbitos. Se trataría de implementarlas, no obstante, en redes de múltiples nodos distribuidos, más próximos a las configuraciones de *blockchain* que a las redes centralizadas tradicionales.



José Pérez de Lama, 2017. Fotografía 1.2. Marcos Morilla / LABoral Centro de Arte, 2009



Patrimonio Abierto UGR

MARÍA LUISA BELLIDO GANT Y ANABEL FERNÁNDEZ-MORENO

Universidad de Granada

Entre las actividades que está llevando a cabo la Universidad de Granada para acercar y difundir su rico patrimonio a la comunidad universitaria y a la ciudadanía en general, se encuadra el Programa Patrimonio Abierto UGR, organizado conjuntamente por el Vicerrectorado de Extensión Universitaria, a través del Secretariado de Bienes Culturales, y la Oficina de Software libre de dicha universidad. El planteamiento inicial es la puesta en valor del patrimonio de la Universidad de Granada apelando a la colaboración ciudadana en la co-edición de artículos de estos bienes aprovechando las posibilidades que ofrece *Wikimedia Commons*. El programa se apoya en tres ejes fundamentales. El primero está relacionado con la posibilidad de conectar emocionalmente con el patrimonio a través de la contemplación de la pieza original; también es un proyecto colectivo, abierto a la participación de cualquier persona interesada, independientemente de su ámbito académico o profesión; finalmente, es ético y sostenible, pues un artículo sobre una pieza podrá ser visto por usuarios de todo el mundo y estará disponible bajo una licencia libre, lo que significa que terceras partes podrán reutilizarlo. Normalmente, las actividades se inician con visitas guiadas por los elementos patrimoniales, aunque pueden ser sustituidas por la charla de un experto en la materia tratada. A continuación, se imparten talleres sobre el uso de licencias libres para publicaciones en la red y se dan unas pautas mínimas para la edición en *Wikipedia*. Finalmente, invitamos a los participantes a elaborar su contribución, contando con nuestro apoyo durante todo el proceso. Ésta última parte se coordina a través de una *Página de Encuentros en Wikipedia*, donde los colaboradores pueden inscribirse y acceder a los artículos propuestos. Desde enero hasta la fecha han sido varias las sesiones realizadas en torno al patrimonio cultural, entre las que destacan la mejora de contenidos sobre el Hospital Real, la redacción de entradas sobre creadoras de la Colección de Arte Contemporáneo y la ampliación de artículos sobre los inmuebles y el patrimonio mueble de carácter científico. En paralelo, se crean fichas en *Wikidata* y se añaden imágenes al archivo de *Wikimedia*. Además, se realizó la actividad solidaria #UnidosxElPatrimonio, una campaña impulsada por la UNESCO para alertar sobre los ataques contra el patrimonio en zonas de conflicto armado. Los resultados del programa no solo sirven para llevar nuestro patrimonio a millones de personas a través de *Wikipedia*. El conocimiento cobra vida a través de su reutilización, y al liberar nuestro patrimonio en el universo web lo estamos haciendo partícipe de las nuevas formas culturales. Patrimonio Abierto UGR proporciona visibilidad, contribuye a la conservación y fomenta la creatividad y la cooperación. Nos permite viajar al origen de la historia de la Universidad, admirar la belleza de sus edificios, sumergirnos en él a través de una visita guiada y captar con nuestra cámara ese momento mágico. Nos incita a conocer el patrimonio, a reconocerlo y a reconocernos en él.

PATRIMONIO abierto

El objetivo es visibilizar el patrimonio cultural de la Universidad de Granada a través de la co-redacción de artículos y la introducción de datos haciendo uso del **software libre** y las **licencias abiertas**.

ACTIVIDADES



Visitas guiadas a monumentos y fotografía



Charla introductoria sobre el evento celebrado



Talleres sobre licencias libres y edición en Wikipedia

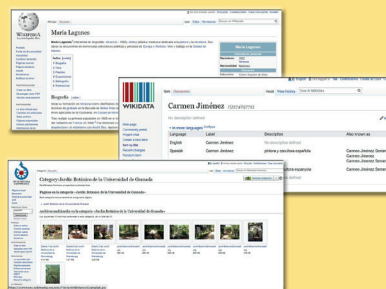


Contribución en Wikimedia: fotografía o texto

PÁGINA DE ENCUENTROS



COMPARTIR CONOCIMIENTO



Wikimedia es un almacén de ficheros educativos que pueden llegar a millones de paersonas

EL CONOCIMIENTO COBRA VIDA A TRAVÉS DE SU REUTILIZACIÓN



SENSIBILIDAD COLECTIVA HACIA EL PATRIMONIO CULTURAL

Liberamos nuestro patrimonio universitario en el universo web haciéndolo partícipe de nuevas formas culturales.

Fomentamos el acceso abierto al patrimonio cultural dándole visibilidad, contribuyendo así a su difusión y conservación.

Creamos una COMUNIDAD de curadores de contenidos bajo licencias abiertas.



**CONOCER EL
PATRIMONIO CULTURAL
ES RECONOCERLO
Y RECONOCERNOS**

Organiza



Patrimonioigra



Colabora:

Corrala
DE VALLADOLID



Talking walking with online sound map practitioners

THAÍS AMORIM ARAGÃO

Universidade de Vale do Rio dos Sinos (Brazil)

In order to understand what emerges from the lived space that worth being recorded, archived and shared in sound maps – digital platforms for audio files of field recordings, mostly DIY initiatives – we are investigating the effectiveness of some methods of data collection within the community of practitioners. A sound map is a collection of audio recordings of sounds of the environment, captured outside the controlled space of the studio, and geolocalized in an online cartographic base that allows browsing, like Google Maps. In this research, a sound map is considered as a set of media practices, involving sound and space: listening, recording and the development and use of web platforms. Methodology involves asking sound map makers to describe their practices, with the objective of understanding what is being transmitted and what is configured as medium. Among the modalities of interview in use are: online semi-structured interviews; group interviews; face-to-face interviews; and, finally, “talking walking” interviews, that consist in asking the practitioner to guide a walk and starting a conversation with them during this journey. While conducting semi-structured interviews online shows potential in producing more accurate information on technical issues, interviews with multiple respondents in a single spot outdoors proved not to lead necessarily to better comprehension about the relations between recorded sounds and places operating in the context. At times, browsing the online cartography and listening to the files “in situ”, using a smartphone or other similar mobile device, provided better insights about what, when, how and why to record, even when the practitioners were not present. So far, the best results have been achieved when it was possible to interview individually the practitioners while walking with them through the places they use to map. In the next cases selected, we are willing to repeat this experience of active engagement in the surroundings with the sound map practitioners, noting that these different methods work in complementarity to fulfil the goals of the ongoing research.



TALKING WALKING

with online sound map practitioners

Thaís Amorim Aragão

Doctoral student in Communications - UNISINOS (Brazil)
M.S. in Urban Planning - UFRGS (Brazil)
Visiting Scholar - University of Westminster (UK)



Context

In order to understand what emerges from the lived space that worth being recorded, archived and shared in sound maps we are investigating the effectiveness of some methods of data collection within the community of practitioners.



Sound maps

A sound map is a collection of field recordings, geolocalized in an online cartographic base that allows browsing, like Google Maps. Most initiatives are DIY and/or collaborative in some level. In this research, a sound map is also considered as a set of media practices, involving sound and space: listening, recording and the development/use of web platforms.



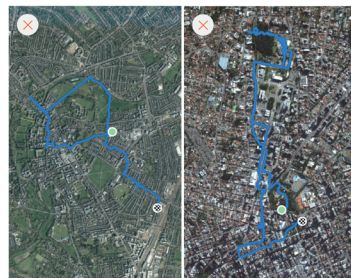
Types of interview in use

- Online semi-structured interviews;
- Group interview;
- Face-to-face interviews;
- "Talking-walking" interviews



First conclusions

While conducting semi-structured interviews online shows potential in producing more accurate information on technical issues, interviews with multiple respondents in a single spot outdoors proved not to lead necessarily to better comprehension about the relations between recorded sounds and places operating in the context. At times, browsing the online cartography and listening to the files "in situ", using a smartphone or other similar mobile device, provide better insights about what, when, how and why to record, even when the practitioners are not present. So far, the best results have been achieved when it was possible to interview practitioners individually while walking with them through the places they use to map. In the next cases selected, we are willing to repeat this experience of active engagement in the surroundings with the sound map practitioners, noting that these different methods work in complementarity to fulfil the goals of the ongoing research.



ACKNOWLEDGEMENTS

The present work was supported by CAPES, Brazilian federal government funding agency, through its Science without Borders programme.



**Arte y
Literatura
Digital**

El proyecto ArtApp: artes visuales, gestión del talento y marketing cultural

AMAIA BELÉN MAZUECOS SÁNCHEZ, ANA GARCÍA LÓPEZ
Y CÉSAR GONZÁLEZ MARTÍN
Universidad de Granada

Desde finales de los 90, se ha producido una expansión sin precedentes del negocio del arte y las industrias creativas y culturales, multiplicándose el número de mediadores y diversificándose sus competencias y también el número de artistas que pretenden abrirse camino en la compleja escena artística actual.

Indiscutiblemente, los mediadores artísticos participan activamente en la construcción del valor cultural de las obras de arte contemporáneo; en 1994, el crítico e historiador del Arte Juan Antonio Ramírez llegó a parangonar el complicado sistema del arte y su mercado con un «ecosistema extremadamente frágil» en el que la supervivencia de unas especies estaba supeditada a la de otras, responsabilizando de la evolución artística contemporánea a la que consideraba la clase dominante desde los años 80: los «intermediarios» artísticos.

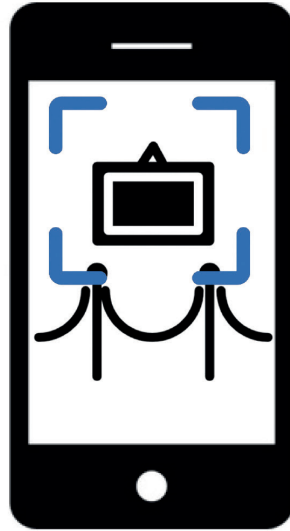
El artista-productor ha experimentado una metamorfosis hacia un nuevo tipo de artista-producto, fruto de complicadas operaciones de marketing, que lo legitiman en el sistema del arte. Para alcanzar el éxito, un artista debe gestionar armoniosamente sus inversiones en «capital específico» y en «capital relacional», generando un proyecto de calidad coherente, pero, además, cultivando una red de contactos que le permita obtener credibilidad.

El proyecto aborda los procesos de construcción del *branding* de jóvenes artistas, los mecanismos de legitimación, las estrategias de promoción a través del *social media* y los nuevos modelos de negocio artísticos en un contexto globalizado.

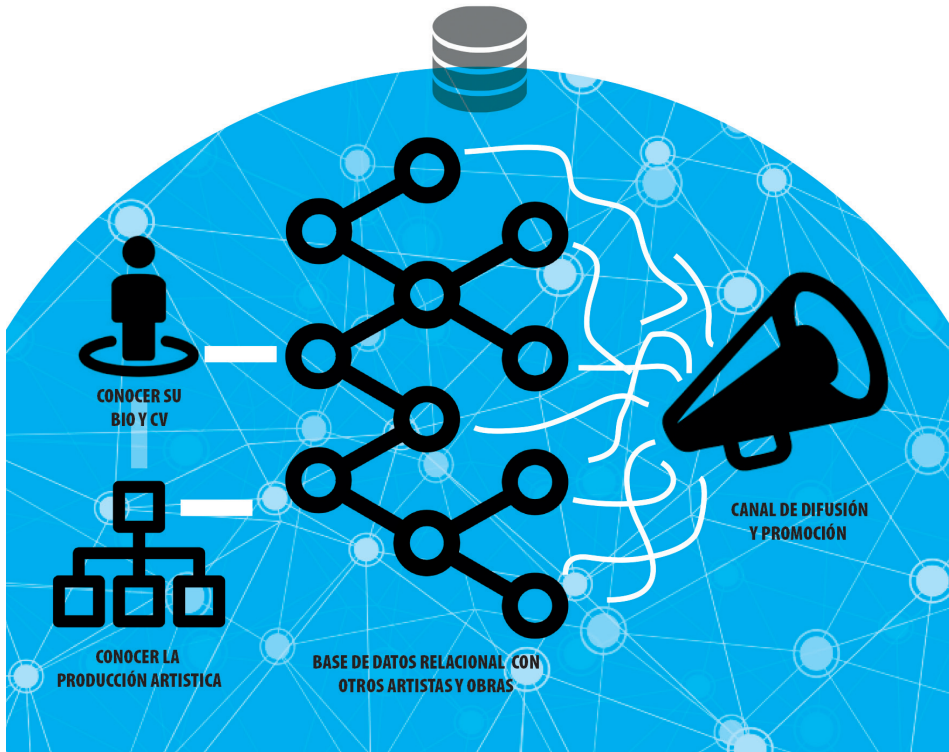
El principal objetivo de ArtApp, es el desarrollo de una aplicación para móviles usando la metodología Visual SearchApplication, para identificar obras de arte y proporcionar a los usuarios más información sobre los artistas seleccionados, que permita generar comisariados expandidos, conectando a unos artistas con otros relacionados, presentes en nuestra base de datos.



Proyecto artAPP. Artes visuales, gestión del talento y marketing cultural: Estrategias de construcción del branding y desarrollo de una network para la promoción y difusión de jóvenes artistas Programa Estatal de I+D+i Orientada a los Retos de la Sociedad



TECNOLOGÍA VISUAL SEARCH APPLICATION



El dibujo, uno de los pilares en el mundo de los videojuegos

ANDRÉS DOMÉNECH ALCAIDE

Universidad de Granada

La complejidad de los videojuegos sólo puede ser entendida desde un enfoque multidisciplinar. Al hablar de videojuegos, no nos referimos solamente a un medio audiovisual o a una herramienta de entretenimiento. Podemos hablar sobre ellos como herramientas multifacéticas que reciben influencias provenientes de las distintas ramas del conocimiento. En este trabajo, se hablará de parte de los resultados obtenidos a la hora de investigar a los videojuegos desde un acercamiento como productos del arte y de las Bellas Artes, centrándonos en el Dibujo y el diseño como principales herramientas, buscando poder incluirlos como soportes para la docencia. Este texto formará parte de mi proyecto de investigación (tesis doctoral, y futuros trabajos), en el que no se persigue la defensa de los videojuegos como un arte en sí mismos, sino como sucedería con el cine, o el teatro; como un medio de arte complejo, que bebe de otras disciplinas. Una de ellas es el dibujo y todo lo que de él se deriva, y las disciplinas estrechamente relacionadas con él (y/o que derivan de él). El dibujo entra a formar parte de un videojuego desde sus primeras fases y desde su mera concepción como proyecto, en lo que se denomina *concept art* (arte conceptual). Aunque no sólo podemos hablar de que en los videojuegos se realicen dibujos o ilustraciones que los acompañen, o se deriven de ellos; también hemos de mencionar disciplinas como el diseño, vigentes en un videojuego en todo cuanto el espectador percibe (interfaces, iconos, personajes, escenarios,...), que son cuidadosamente estudiados para que el título en cuestión posea cohesión con otros videojuegos de su misma franquicia o género al que pertenece, facilite la lectura de los distintos textos, o ayude al usuario de forma eficaz durante sus horas de uso. Se mencionará varios ejemplos de estos usos, así como de los principales programas y herramientas aplicados en el mundo del videojuego para la implementación de las distintas disciplinas derivadas del dibujo que intervienen en ellos. Por último, cabe también destacar la importancia de los sistemas de representación, tema sobre el que se hablará en el texto final. Los videojuegos apenas lograban representar la realidad o mundos ficticios en que ocurría la acción, pero esto ha ido cambiando a lo largo de los años, gracias a la tecnología, en constante desarrollo. Del representar la acción mediante texto e interfaces simples, se acabó creando auténticos mundos de juego que emulan la realidad mediante las mismas técnicas empleadas en dibujo y pintura, como el uso de la perspectiva.

EL DIBUJO, UNO DE LOS PILARES DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS



Educación y Humanidades Digitales,

Videojuegos y Cultura

Andrés Domenech Alcaide
viadalucart@gmail.com
Universidad de Granada



INTRODUCCIÓN

El dibujo es una de las disciplinas artísticas (por no decir la que más) que juegan un mayor papel en un videojuego

Su relación comienza desde los primeros bocetos de personajes principales, enemigos, escenarios, props... y, también, sigue adelante gracias a otros elementos intrínsecamente relacionados con el dibujo, que tendrán también un impacto en los videojuegos, y a la par los harán evolucionar de mera idea, a obra final.

En este trabajo, se incluirá un apartado acerca del diseño y su importancia en los videojuegos, así como otro apartado relacionado con los sistemas de representación, ya que el dibujo tiene una relación tanto directa como indirecta con los videojuegos.

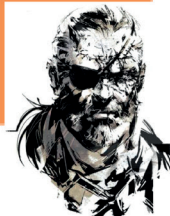
DISTINTAS INFLUENCIAS

Podemos así dividir la influencia del dibujo en los videojuegos en la siguiente clasificación:

- Bocetos y demás bosquejos que dan forma al concepto original (por ejemplo, los diseños iniciales de *God of War* (2005), realizados antes de desarrollar el propio juego y de conocer la idea final).
- Bocetos y diseños de personajes, objetos, escenarios. Formando parte del llamado 'concept art', como los realizados, por ejemplo, en el videojuego *Bioshock Infinite* (2013), inspirados en el trabajo de Disney.
- Aspectos relacionados con el diseño como disciplina (interfaces, iconos), que implican metodologías propias del diseño y el diseño industrial (teniendo en cuenta además diseño de cajas, y demás hardware relacionado con videojuegos). Se emplean para generar un aspecto de franquicia o propio de una, o que se asocie un videojuego o serie de juegos a determinado género o temática.
- La importancia de los sistemas de representación en el mundo del videojuego (la evolución de la tecnología y su impacto en cómo se representan los videojuegos). Desde la ausencia de representación espacial, hasta la perspectiva cónica, pasando por vistas isométricas.
- Videojuegos realizados con el propósito de reforzar el aprendizaje del dibujo por parte de los usuarios o para iniciarlos en el dibujo y pintura digitales, como el caso de la franquicia *Art Academy* (2009-2013), enmarcados en el ámbito del 'edutainment'.
- Videojuegos llamados 'art games', que persiguen presentar un aspecto o acabado de dibujo, pintura, o de animación, como el caso de *Limbo* (2010), *Journey* (2012), *Soul Sacrifice* (2013), *Child of Light* (2014) o *Apotheon* (2015).

BIBLIOGRAFÍA

- BURNHAM, V., 2003. *Supercade: A Visual History of the Videogame Age, 1971-1984*. MIT Press. Cambridge, Massachusetts
- KATES, J. y GOTTLIEB, G. C. (supervisor), 1951. *Space charge effects in Cathode-ray storage tubes*. S.I.:Universidad de Toronto.
- KENT, S. L., 2002. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. 1ª Edición. Random House USA.
- MONTAGNANA, V. (2009). *Videojuegos - una nueva forma de cultura*. Barcelona: Robin Book.
- ROLLINGS, A., y ADAMS, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design* (1ª). San Francisco. New Riders.
- RUIZ, M. R. (2014). *Un modelo conceptual para el diseño de videojuegos educativos*. Madrid (tesis doctoral). Universidad Carlos III, Madrid.
- SETOLA, G; POHLEN, J (2011) *Fuente de letras. Anatomía de los tipos*. Koln: Taschen Benedikt.
- STANTON, R., 2015. *A Brief History of Video Games: From Atari to Xbox One*. 1ª Edición. Londres: Robinson.
- TAVINOR, G. (2009). *The art of videogames*. Malden, Massachusetts: Wiley-Blackwell
- VIT, A. y Palacio, B. G. (2009). *Graphic Design, Referencod: A Visual Guide To The Language, Applications, and History of Graphic Design*. Rockport Publishers
- WHITE, T. (2010) *Animación: Del lápiz al píxel*. Barcelona: Omega
- WOLF, M. J. P. (2016). *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*. Westport: Greenwood Press.



Los datos de la ficción: lo que dice una obra literaria casi sin saberlo

BENAMÍ BARROS GARCÍA

Centro Ruso de la Universidad de Granada

La visualización de información permite adoptar perspectivas que, si bien seguirán durante años sometidas a la crítica de los enfoques tradicionales, revelan datos de enorme interés para los estudiosos de la comunicación literaria: desde patrones sintácticos, poéticos y léxicos hasta tendencias discursivas que suelen apuntar más allá del texto y nos adentran en el fascinante mundo de cómo cierto autor percibe, conceptualiza y dice la realidad.

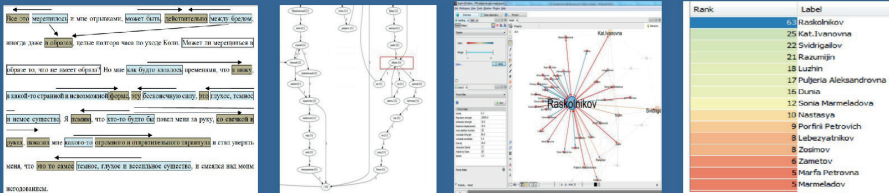
En el presente trabajo se muestran algunos datos obtenidos mediante la visualización y tratamiento estadístico de los textos del autor ruso F.M. Dostoievski. Hacemos especial hincapié en elementos discursivos que habían sido tratados ampliamente tratados en la literatura especializada y que solo ahora, gracias a la integración de múltiples disciplinas, pueden realmente visualizarse y corroborarse. Somos conscientes de que este tipo de análisis nos coloca en la arriesgada posición de ir más allá del ámbito de lo consciente, de la intención del autor, pero defendemos se trata de un método realmente potente para poder comprender patrones que el propio autor a la hora de textualizar el mundo podía desconocer.

La visualización de información es mucho más que mostrar datos, que un compendio de imágenes basadas en datos: es un excelente punto de partida para encontrar nuevos objetos de estudio y para investigar con los datos como guía. Aquí abordaremos patrones léxicos en la obra literaria de Dostoievski, su variación a lo largo del tiempo, expresiones recurrentes, lugares comunes, retrato discursivo de los personajes y, finalmente, algunas cuestiones relacionadas con el funcionamiento del texto literario y sus personajes como redes de eventos.

LOS DATOS DE LA FICCIÓN: LO QUE DICE UNA OBRA LITERARIA CASI SIN SABERLO

Benamí Barros García (Centro ruso de la UGR)

Existen **otras formas de mirar** el texto literario de la **ficción**



que nos permiten acercarnos a la comprensión de los estímulos que desencadenan la respuesta emocional en la lectura y que subyacen la recreación del sentido.

En nuestro caso concreto, **la visualización de la información** de los textos literarios de **F.M. Dostoievski** nos ha permitido, además de respaldar hipótesis previas,

- descubrir
- Variaciones de estilo y léxico a partir de su condena a trabajos forzados
 - Existencia de un idiolecto significativamente distinto al de otros escritores de la época
 - Repetición constante de unidades léxicas y construcciones
 - ...
- Patrones léxicos y estructuras de recurrencia
 - Variaciones a lo largo de la evolución de su obra
 - Indicadores y marcadores de la relación autor-discurso
 - Constructores de la ficción
 - Singularidades del retrato discursivo de los personajes y sus interrelaciones
 - Debilidades de algunos métodos de visualización en el análisis de textos literarios
 - ...



La visualización de información es mucho más que mostrar datos, que un compendio de imágenes basadas en datos: es un excelente punto de partida para encontrar nuevos objetos de estudio y para investigar con los datos como guía.

Según defendemos, la visualización de la información nos acerca a una posición privilegiada desde la que se facilita, por un lado, la observación de la creación literaria a niveles más allá de lo consciente; y, por otro, la comprensión de la lectura de la ficción como fenómeno especialmente complejo. Gracias a estas herramientas y a metodologías basadas en el análisis de contenido y tratamiento estadístico de datos lingüísticos, podemos ayudarnos del texto literario de cierto autor para comprendernos mejor a nosotros mismos.

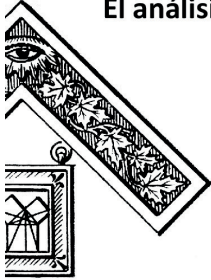
El análisis del arte masónico desde una perspectiva digital

DAVID MARTÍN LÓPEZ

Universidad de Granada

Este trabajo de marcado carácter holístico, quiere abordar la importancia de las herramientas digitales en el análisis de la estética masónica, uno de los primeros lenguajes transnacionales en el arte, como primera red corporativa ageográfica y atemporal, que a lo largo de siglos, ha empleado el símbolo y sus códigos como método de comunicación, encriptado y hermético. Las nuevas perspectivas que nos dan las herramientas digitales (georreferenciación, sistemas planimétricos virtuales, fotografía digital, etc.), realidades virtuales, composiciones 3D, además de otras cuestiones fotométricas, permiten desvelar conocimientos herméticos usados en el pasado por la Orden del Gran Arquitecto del Universo en cuestiones relacionadas con el patrimonio masónico. A lo largo de 300 años de historia, los arquitectos, artistas y comitentes francmasones han desarrollado una labor de metalenguaje simbólico en el espacio urbano solo decodificable para aquellos iniciados en la materia, con valores simbólicos asociados al carácter de protección y salvaguarda de la ciudad. Estas nuevas herramientas tecnológicas al servicio de la arquitectura y las humanidades permiten establecer pautas científicas a cuestiones tan complejas y discutidas como el urbanismo de grandes ciudades como Washington (Estados Unidos de América) -planimetría ejecutada a lo largo de siglos con ejes urbanos emblemáticos masónicos y que elaboran principalmente, el teorema desarrollado de Pitágoras, joya simbólica asociada al Ex-Venerable Maestro-, Ciudad Lineal (Madrid), La Plata (Argentina) o pequeñas como Sandusky (Estados Unidos de América) -cuya trama urbana imita a una escuadra y un compás depositados sobre la Biblia como suele ser tradición en las tenidas masónicas de algunos ritos-. El estudio de esta geometría perfecta, sagrada y hermética desde la perspectiva masónica se hace perceptible también en numerosas manifestaciones de carácter filantrópico como en Peñarroya Pueblo-Nuevo (Córdoba), los proyectos utópicos como los falansterios y familisterios, viviendas sociales, las ciudades para obreros de Port Sunlight (Inglaterra), Le Grand Hornu (Bélgica), entre otros. También las nuevas perspectivas digitales permiten ahondar en el discurso numérico cabalístico y simbólico de las proporciones áureas y la numerología, todas ellas asociadas a la estética masónica en obras de artistas masones como Juan Gris, Marc Chagall o Néstor Martín Fernández de la Torre o en manifestaciones arquitectónicas de diversa índole, como la Logia de Añaza (1900-1922) en Santa Cruz de Tenerife, único ejemplo conservado en toda España y construido como logia que debate y dialoga en el paisaje urbano con clara y rotunda sinceridad estilística y estética. En este sentido, el arquitecto Carlos Pallés ha desarrollado mediante la georreferenciación y los propios nuevos sistemas de fotometría digital toda una serie de estudios que manifiestan el carácter simbólico de la fachada de la Logia de Añaza. Ésta actúa como una especie de reloj solar solsticial, proyectándose la luz solar hasta en tres ocasiones diferentes en el día. Hay que señalar al respecto que nada en masonería es arbitrario, por tanto, tampoco lo pueden ser sus proporciones, de ahí la necesidad de visitar este patrimonio.

El análisis del arte masónico desde una perspectiva digital

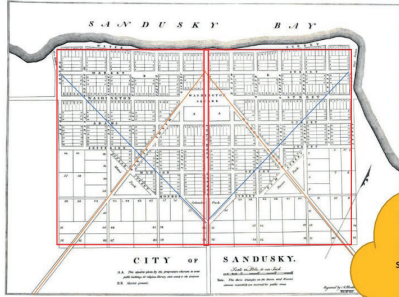


Masonería operativa
Gremial → Masonería especulativa
1717

Dr. David Martín López

Dpto. de Historia del Arte,
Universidad de Granada
dm@ugr.es

La masonería es una asociación, de carácter iniciático, especulativo, filosófico y filantrópico surgida en Inglaterra a principios del siglo XVIII, cuyo espíritu simbólico se basa en las estructuras gremiales de la masonería operativa. Por ello, el uso de las herramientas de la construcción (mandil, pala, mallet, plomada, nivel, escuadra, compás) y otros elementos de la geometría sagrada tienen una relevancia especial.

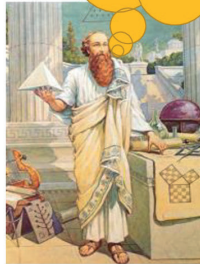


¡Yo, Pitágoras jamás creí que los arquitectos masones del siglo XVIII (en Washington) y siglo XIX utilizaran mi teorema para proyectarlo urbanísticamente! Y además me hicieron grabados masonicos como éste.



ARTE MASÓNICO: A lo largo de 300 años de historia, los arquitectos, artistas y comitentes francmasones han desarrollado un metalenguaje simbólico en el espacio urbano solo decodificable para aquellos iniciados en la materia, con valores simbólicos asociados al carácter de protección y salvaguarda de la ciudad.

Fachada de la Logia de Añaza, Santa Cruz de Tenerife (estado actual).
Autor: Carlos Pallés Darías.



Aplicando nuevos modelos y herramientas digitales al servicio de la historia del arte masónico se podrán:

- DESCUBRIR PROPORCIONES HERMÉTICAS
- COMPOSICIONES NUMÉRICAS ENCRIPADAS (ÁREAS Y CABALÍSTICAS)
- ESTABLECER RELACIONES ENTRE COMITENTES Y ARTISTAS MASONES
- CONOCER EL COMPORTAMIENTO DEL CÓDIGO SIMBÓLICO EN LA MASONERÍA
- DEMOSTRAR EL GRADO DE COMPLEJIDAD DE ALGUNAS MANIFESTACIONES ARQUITECTÓNICAS Y PICTÓRICAS EJECUTADAS POR ARTISTAS O ARQUITECTOS MASONES

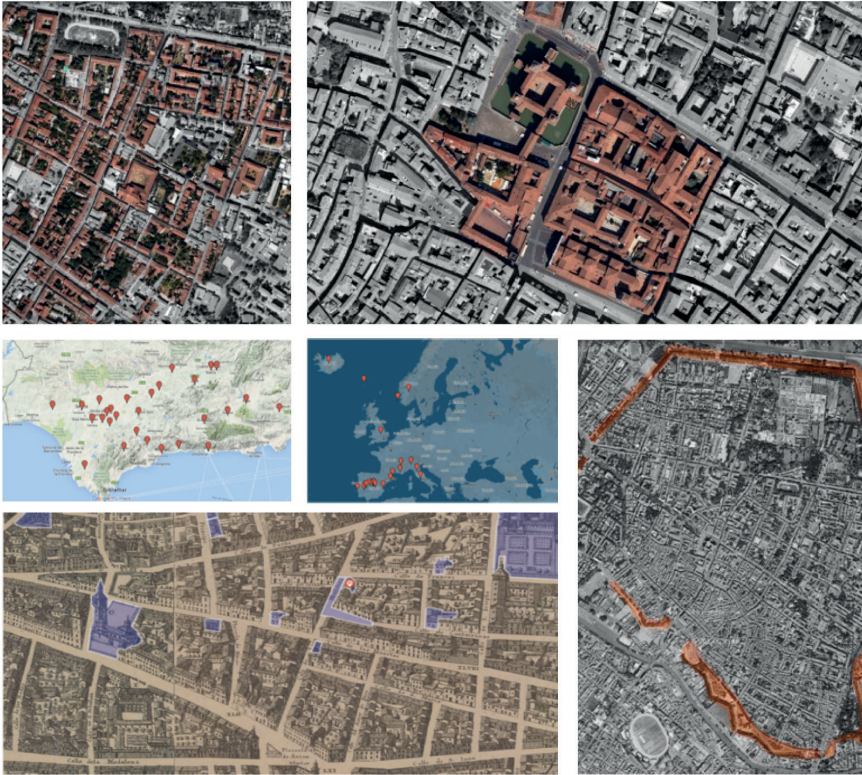
La Logia de Añaza (1900-1922) en Santa Cruz de Tenerife, único ejemplo conservado en toda España y construido como logia que debate y dialoga en el paisaje urbano con clara y rotunda sinceridad estilística y estética. En este sentido, el arquitecto Carlos Pallés ha desarrollado mediante la georreferenciación y los propios nuevos sistemas de fotometría digital toda una serie de estudios que manifiestan el carácter simbólico de la fachada de la Logia de Añaza. Ésta actúa como una especie de reloj solar solsticial, proyectándose la luz solar hasta en tres ocasiones diferentes en el día. Hay que señalar al respecto que nada en masonería es arbitrario, por tanto, tampoco lo pueden ser sus proporciones, de ahí la necesidad de visitar este patrimonio.

Espacio urbano y discurso literario. Una propuesta de trabajo

GINÉS TORRES SALINAS

Universidad de Granada

Desde el Renacimiento, el discurso literario ha sido, en buena parte, por asunción o por contraste, un discurso urbano. Más allá de que haya determinados textos que se centren de manera exclusiva en el espacio urbano en forma de elogios de ciudades o crónicas urbanas, nos interesa otra propuesta de estudio del discurso literario con relación al discurso urbano. Partiendo de aquella propuesta de Walter Benjamin en la que se proponía “organizar biográficamente el espacio de la vida en un mapa”, en el que “me he inventado un sistema de signos, y sobre el fondo de tal plano irán varios colores hasta que se distingan claramente toda una serie de lugares”, nos proponemos estudiar cómo se organiza y distribuye, cómo aparece el espacio urbano en determinados textos literarios. Para ellos nos servimos de una combinación –bien que rudimentaria y no experta, pues al cabo uno no es más que filólogo que trabaja principalmente sobre el Siglo de Oro– de una herramienta como Google Maps, del repositorio de imágenes que ofrecen archive.org y Wikimedia, así como de herramientas de edición de imagen que permitan trabajar sobre esos materiales para resaltar determinados aspectos o trazar determinadas fronteras o límites. En esta comunicación explicaremos cómo lo hemos abordado a través de varias referencias literarias como son *La novela de Ferrara*, de Giorgio Bassani; *La Lozana andaluza*, de Francisco Delicado; o *Los trabajos de Persiles y Sigismunda*, de Miguel de Cervantes.



Espacio urbano y discurso literario: una propuesta de trabajo.

Ginés Torres Salinas (Universidad de Granada)



Leyenda:

Arriba y centro a la derecha: trabajo sobre Google Maps para representar los espacios de poder en *La novela de Ferrara*, de Giorgio Bassani.

Centro a la izquierda: trabajo sobre Google Maps y sobre la edición digital del *Plano Teixeira* para ilustrar la Andalucía de Cervantes, el Madrid de Cervantes y el peregrinaje en *Los trabajos de Persiles y Sigismunda*.

Abajo a la izquierda: *Pianta di Roma*, de Leonardo Bufalini (1551) para ilustrar ciertos aspectos del humanismo en *La Lozana andaluza*.

Tecnologías de control y vigilancia en el Arte Contemporáneo

JOSÉ LUIS LOZANO JIMÉNEZ

Escuela de Arte Granada

En el ámbito de la creación artística encontramos manifestaciones de artistas que han trabajado y reflexionado sobre la problemática de la vigilancia en la sociedad contemporánea, así como con los discursos relacionados con el control y la observación del individuo. Estas prácticas artísticas nacen como respuesta a ciertas preocupaciones sociales generadas por el incesante incremento de sistemas de seguridad para el control de la sociedad en los diferentes estados. Resolviendo desde el arte ciertas dudas existenciales que surgen en la sociedad contemporánea, estos artistas, para sus obras, están haciendo uso de las actuales herramientas destinadas para el control y vigilancia, y los sistemas de visión que nos brindan las nuevas tecnologías, así como el espacio electrónico, sistemas tecnológicos utilizados por el poder que muy pronto comenzarán a criticarse por la sociedad en los años 60 y 70.

En el presente artículo uno de los principales objetivos es precisamente el dar a conocer diferentes reflexiones y posturas de los artistas que han aprovechado esta situación de control de la sociedad y el gran avance de la tecnología, dando a conocer en profundidad todos aquellos proyectos artísticos marcados por una importante investigación sobre el dualismo tecnologías de control-vida cotidiana, en esta dicotomía y desde el activismo mediático que presenta el artista es donde se llevan a cabo las diferentes experiencias que han generado una interesante línea de creación.

TECNOLOGÍAS DE CONTROL Y VIGILANCIA EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO



INTRODUCCIÓN

En el ámbito de la creación artística encontramos manifestaciones de artistas que han trabajado y reflexionado sobre la problemática de la vigilancia en la sociedad contemporánea así como con los discursos relacionados con el control y la observación del individuo. Estas prácticas artísticas nacen como respuesta a ciertas preocupaciones sociales generadas por el incansante incremento de sistemas de seguridad para el control de la sociedad en los diferentes Estados. Resolviendo desde el arte ciertas dudas existenciales que surgen en la sociedad contemporánea. Estos artistas, para sus obras, están haciendo uso de las actuales herramientas destinadas para el control y vigilancia, y los sistemas de visión que nos brindan las nuevas tecnologías así como el espacio electrónico, sistemas tecnológicos utilizados por el poder que muy pronto comenzarán a criticarse por la sociedad en los años 60 y 70.



Ley Orgánica 15/1999 de protección de datos puede ejercitar sus derechos ante: la propiedad

CÁMARAS DE VIGILANCIA EN GRABACIÓN LAS 24 HORAS



CCTV PARA LA CREACIÓN DE VIDEOINSTALACIONES



CÁMARAS DE VIGILANCIA VULNERABLES

En el presente artículo uno de los principales objetivos es precisamente el dar a conocer diferentes reflexiones y posturas de los artistas que han aprovechado esta situación de control de la sociedad y el gran avance de la tecnología, dando a conocer en profundidad todos aquellos proyectos artísticos marcados por una importante investigación sobre el dualismo tecnologías de control-vida cotidiana, en esta dicotomía y desde el activismo mediático que presenta el artista es donde se llevan a cabo las diferentes experiencias que han generado una interesante línea de creación.



0.22

DESARROLLO

Dualismo tecnologías de control-vida cotidiana



CONCLUSIONES

Los artistas intentan cuestionar los límites público-privado que se han ido desdibujando con el incremento de las nuevas tecnologías de control social, los límites de la privacidad se encuentran abolidos en una época en la que los gobiernos de las ciudades neoliberales, las empresas e Instituciones a través de su vigilancia omnipotente controlan sin permiso cada rastro que el individuo va dejando a través de las cámaras de vigilancia del espacio público, las bases de datos informáticas, cuando navegan en el espacio web, etc.



José Luis Lozano Jiménez
Grupo de Investigación NUEVOS MATERIALES PARA EL ARTE CONTEMPORÁNEO
HUM 611
joseluislozano@ugr.es

El Net.Art 1.0 como perplejidades de vanguardia

LUIS EDUARDO DUARTE VALVERDE

Universidad de Granada

El principal propósito de esta comunicación será explorar algunas dificultades en la comprensión de la práctica artística del net.art 1.0 o net.art metalingüístico. Para esto, nos proponemos expiar algunos problemas de orden conceptual de esta expresión en relación con las vanguardias y en consonancia con la metodología de las razones comparativas de Wittgenstein. En este sentido, nos proponemos expiar el net.art a través de la obra de Jodi desde problemas compartidos con las vanguardias artísticas como son: la desmaterialización, el metalenguaje, la ausencia del original, el apropiacionismo, el carácter procesual y la creación colectiva. Estas, como posibilidades de comprensión que informan en sentido wittgensteniano acerca de formas de vivir estas condiciones ahora desde la red internet como medio y fin, en una práctica que como espacio híbrido combina comunicación y arte. De esta manera, en consonancia con la metodología de las razones comparativas de Wittgenstein, se busca establecer las diferencias al enfrentar cada una de esas condiciones o perplejidades que permiten entender las especificidades de esta práctica a nivel técnico, filosófico y estético. Por ello, esta comunicación pretende llevar a cabo esas relaciones comparativas específicamente entre la obra de uno de los más emblemáticos colectivos de artistas del denominado net.art 1.0 como es el colectivo Jodi, específicamente en relación a las técnicas y postulados de vanguardias como el dadaísmo, el suprematismo y fluxus, desde las cuales se podrán revisar la pertinencia de algunos problemas y técnicas compartidas como juegos de lenguaje y su transcripción en el lenguaje de la plataforma de la red internet. Desde esta perspectiva, intentaremos mostrar la estética del net.art como una práctica de la divergencia a partir de procedimientos que cuestionan el lenguaje de la red como la deconstrucción, la simulación, el collage y el glitch o estética del error, que nos llevan a confrontar tanto el poder como la vulnerabilidad de la red usando su propio lenguaje para subvertirlo como medio, a la vez que nos ofrece la posibilidad de plantearnos la revisión del lenguaje de la red internet como práctica política, metalingüística y conceptual. Esto, gracias a que se trata de una expresión artística que permite explorar el arte como participación y preguntarnos sobre del papel del público, ahora como usuario en relación con la interactividad. Al mismo tiempo, desde una estética metalingüística, este tipo de obras nos cuestionan acerca de la confianza que depositamos en el arte como concepto y como institución a la manera de las vanguardias, siempre desde el juego con las posibilidades de expresar un mensaje o ser el mismo, como medio, un mensaje, por eso, Jodi constituye una invitación a vivir de manera crítica la experiencia con la red internet como meta-medio de la sociedad de la información desde sus características formales.





Herramientas y Atlas Digitales

Un atlas digital para el análisis y difusión de contenidos históricos: una propuesta de trabajo basada en herramientas libres

ENRIQUE CERRILLO CUENCA E IVO SANTOS
CIDEHUS - Universidade de Évora

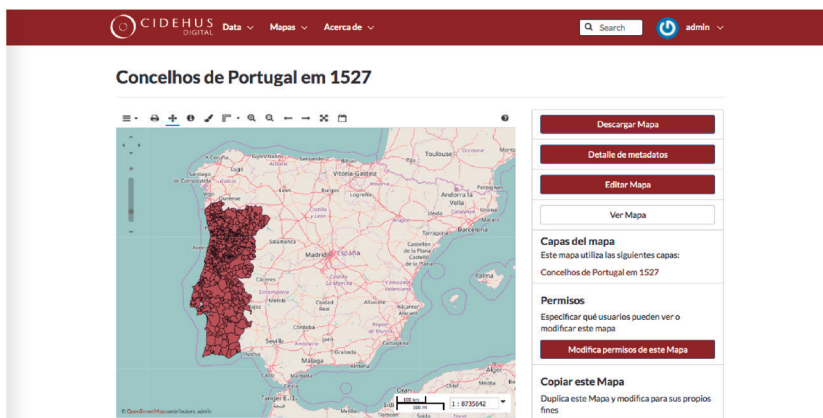
Ofrecer al público, especializado o no, datos de tipo histórico es esencial para el avance de las llamadas “Humanidades digitales”. El proyecto que presentamos busca crear un atlas que contiene información geográfica sobre dinámicas de población y patrimonio cultural, en un inicio para el sur de Portugal, donde se han centrado las líneas de investigación del CIDEHUS (Universidade de Évora). Para ello se cuenta con los datos, de distinta naturaleza, que se han generado a lo largo de varios años por los investigadores de dicho centro.

Además de su disparidad, estos datos, por su naturaleza temporal, siempre presentan problemas de tipo cronológico para los que no siempre es sencillo encontrar soluciones que permitan su distribución como datos geográficos. Otro problema, no menor, es la adecuación de los datos a los distintos estándares de metadatos disponibles, tanto desde el punto de vista de los datos geográficos como el dominio más específico del patrimonio cultural. Esta idea, aún en desarrollo, está implementándose gracias a un servidor de información espacial libre (Geoserver), y a una interfaz gráfica que facilita la consulta y distribución de los elementos geográficos (Geonode).

Mediante la presente comunicación buscamos plantear los problemas que surgen al implementar una infraestructura de datos espaciales de este tipo, y como se han resuelto hasta el momento algunos de los impedimentos que se han presentado. Algunas barreras son de tipo técnico, pero otras tienen que ver con la forma de investigar y presentar los datos históricos, lo que nos lleva a una reflexión más profunda sobre como acompañar la tradición de la investigación con estas formas de difusión digital de la información.

Un atlas digital para el análisis y difusión de contenidos históricos:
una propuesta de trabajo basada en herramientas libres

Enrique Cerrillo Cuenca / Ivo Santos
CIDEHUS - Universidade de Évora (Portugal)



CIDEHUS Digital

Atlas Digital

CIDEHUS (Universidade de Évora) es un centro de investigación, esencialmente en Historia, aunque transdisciplinar, que está invirtiendo en servir de forma pública y gratuita los datos de su investigación así como fuentes documentales para la Historia de Portugal y especialmente el Alentejo.

El Atlas Digital es parte de una iniciativa del CIDEHUS Digital por ofrecer datos digitales abiertos a una amplia comunidad de usuarios, que incluye tanto investigadores en Historia y Patrimonio Cultural como el público en general. El Atlas es en realidad un gestor de contenidos geográficos montado sobre Geonode, un software open source auspiciado por la OSGeo.

Algunos retos:

Científicos:
¿Historia cartografiada?

Sociales:
Adaptación a una demanda de información con distintos niveles de exigencia

Técnicos:
¿Son estables los gestores de contenidos geográficos?

Algunas oportunidades

Científicos:
Nuevos vínculos entre los datos, nuevas capacidades de interpretar

Sociales:
Crear una plataforma que permita la interacción con datos humanísticos

Técnicos:
Interoperabilidad con bases de datos "tradicionales"



Diccionarios en móviles

LUIS PABLO NUÑEZ

Universidad de Granada

Desde hace unas décadas las obras lingüísticas de referencia —las enciclopedias, los diccionarios— han sufrido una rápida reconversión hacia el ámbito digital (véase «The Impact of the Digital Era on Dictionaries and Encyclopaedias», *Reading Tomorrow*, Lausanne, PPU, 2012). Hasta tal punto es así, que las próximas obras académicas —24.^a edición del diccionario usual de la lengua de la RAE y el futuro diccionario histórico— solo serán digitales y no contarán con versión impresa.

A las ventajas que proporciona la informática para acceder de manera más rápida y amplia a los contenidos de estas obras, su suma el uso itinerante, prácticamente ubicuo, que se hace de los dispositivos móviles, como tabletas o teléfonos móviles. La creación de aplicaciones para móviles (*apps*) ha llegado así rápidamente al ámbito de los diccionarios y está originando una serie nueva de productos lingüísticos.

Tomando una perspectiva comercial, nos centraremos en la colaboración que ha empezado a producirse entre editoriales y empresas tecnológicas para la conversión de esas obras hasta ahora impresas en productos electrónicos vendibles. Responderemos a preguntas como: ¿qué editoriales están realizando, por sí solas, diccionarios electrónicos para móviles? ¿Cuáles tienen que recurrir a una empresa tecnológica subsidiaria? ¿Cuáles son esas empresas que están realizando diccionarios para móviles y con cuántas editoriales colaboran? ¿Cómo se están comercializando esas nuevas obras?

Considerando editoriales como Le Robert, PONS, Larousse, Enciclopèdia Catalana, QA o Díaz de Santos, entre otras, y las aplicaciones creadas para la actual edición del diccionario de la Real Academia Española, mostraremos algunos de los varios tipos de diccionarios electrónicos.



Diccionarios en móviles

Luis Pablo Nuñez

luispablo@ugr.es

El diccionario como producto comercial

La conversión de los diccionarios a soporte informático: del CD-ROM al diccionario en línea



La conversión de los diccionarios a dispositivos móviles: ordenadores, tabletas, móviles, e-readers



Desarrolladores editoriales

Desarrolladores informáticos: empresas

Nuevos modelos de negocio

EVI-LINHD - Entorno Virtual de Investigación para Humanistas Digitales

ELENA GONZÁLEZ-BLANCO, MARA GABRIELA MANAILESCU Y MARÍA LUISA DÍEZ (*LINHD-UNED*), GIMENA DEL RÍO GRANDE (*IIBICRIT-CONICET*), SALVADOR ROS, ANTONIO ROBLES-GÓMEZ Y AGUSTÍN CAMINERO (*ETSII-UNED*)

En este póster se presenta EVI-LINHD, el primer entorno virtual de investigación para la creación de proyectos de humanidades digitales en la nube de principio a fin. EVI-LINHD es una infraestructura digital, desarrollada como parte del Laboratorio de Innovación en Humanidades Digitales (LINHD) y financiada por el MINECO, que consiste en una plataforma online, accesible y multiformato, bilingüe en español e inglés, para la publicación de textos en abierto y bibliotecas digitales que integra una serie de herramientas basadas en estándares propios del trabajo en humanidades digitales. Este nuevo entorno permite el registro de investigadores y la creación de proyectos dentro del mismo, de forma que los usuarios puedan trabajar en equipo en la nube y colaborar a tiempo real en proyectos de humanidades digitales. Con un único login, se puede acceder a los recursos del proyecto y cada proyecto es accesible por medio de un subdominio de EVILINHD, propio y específico. La infraestructura integra tres tipos de herramientas que permiten crear proyectos de edición digital desde su codificación hasta su publicación (mediante la combinación de eXistDB, TEIScribe y TEIPublisher), bibliotecas digitales (utilizando Omeka) y páginas web (mediante Wordpress). El investigador puede crear ricos proyectos combinando todas estas herramientas u optar solamente por alguna de ellas. Una vez finalizado el proyecto, el sistema cuenta con un repositorio (basado en LINDAT, un software creado para la creación del repositorio de la ERIC europea CLARIN, basado en DSpace), que permite preservar los proyectos identificados con URI específicas y permanentes y darles visibilidad mediante su enriquecimiento con un sistema de metadatos basado en Dublin Core y enriquecido con los vocabularios controlados de TADIRAH (la taxonomía de Humanidades Digitales creada por DARIAH) que permite su exportación vía OAI-PMH y su integración en otros repositorios, como el Virtual Language Observatory de CLARIN. Durante los primeros 9 meses de apertura del entorno se han registrado más de unos doscientos usuarios, y se han creado numerosos proyectos, en un estado avanzado de inclusión de datos. El sistema ha sido probado en varios talleres y se ha utilizado como herramienta para la realización de tareas docentes en grado y máster en prácticas de edición digital.

EVI-LINHD, un Entorno Virtual de Investigación para crear proyectos en Humanidades Digitales

Elena González-Blanco (LINHD-UNED), Salvador Ros (UNED), M Luisa Díez-Platas (LINHD-UNED), Gimena del Río (IBICRIT-CONICET), Clara Martínez (UNED), Antonio Robles-Gómez (UNED), Agustín Caminero (UNED), Dayana Asimbaya (LINHD), Rafael Pastor (UNED), Llanos Tobarra (UNED), Mara G. Manallescú (LINHD-UNED)

1.

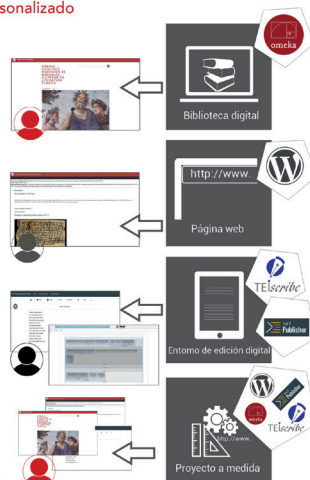
Registro e identificación en: www.evilinearhd.com

EVI ayuda a los investigadores a construir proyectos digitales sin preocuparse de la instalación y configuración de las aplicaciones

2.

Creación de un proyecto

- Con plantillas predefinidas o personalizado



5.

Almacenamiento de los metadatos del proyecto en un repositorio

Se pueden visualizar y compartir



EVI

EVI es un entorno online de trabajo colaborativo



Unión a otros proyectos



3.

Gestión de proyectos propios

Trabajo en la nube y acceso a los recursos con un sólo login



El Retorno

MAURICIO ESCOBAR DERAS

Instituto de Migraciones, University of Granada

This research project plans to use the Web to get online unpublished historical sources on a little discussed subject: the return of the Spanish Republican exile, mainly unknown, and is based on one of the pillars of Science 2.0 where citizens themselves, actively provide data and become part of the scientific production. Lending their voices and collective understanding to a particular topic.

From a methodological perspective, I will analyze in detail the use of digital humanities' principles for data collection and the historiographical potential of the obtained unpublished sources; whereas, from a historical point of view, the study of the collected data will give an insight into arguments such as motivation, planning and impact of the return, all the while focusing on the gender issue of women; many of which came from the various countries where they were exiled in.

Objectives:

- Rebuild individual path of exile and return using online tools to dynamically display their individual trajectories (thus eventually, my research will be extrapolated and reformatted so that the findings are pared with separate online tool for visitors to see and use);
- historically analyze the effects and outcomes of the return back to Spain by returnees (I will conduct research to validate and further asses the outcomes and conditions of said returnees, looking at various markers of success from jobs, housing and familial reproductions);
- share, distribute and create a collaborative process, where new details and individuals can share their voices (my findings will go back into the Exiliad@s project to further foster discussion and future research opportunities pertaining to the gender based differences found in returnees).

This research hopes to bridge the vast amounts of historical data in various individuals via the Internet and piece together their motivation for returning to Spain as well as actually detailing the reality in which they returned to and what eventually became of them as individuals.

<OPEN DATA>

DIGITAL ALONE STORY

1938

1950

1955

1976

2000

ESTE PROYECTO PRETENDE UTILIZARA LA WEB PARA OBTENER FUENTES HISTÓRICAS INÉDITAS EN LÍNEA SOBRE UN TEMA POCO DISCUTIDO HASTA AHORA:

EL RETORNO DEL EXILIO REPUBLICANO ESPAÑOL, PRINCIPALMENTE ANÓNIMO, Y SE BASA EN UNO DE LOS PILARES DE LA CIENCIA 2.0 DONDE LOS PROPIOS CIUDADANOS PASAN A FORMAR PARTE DE LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA.

UGR Universidad de Granada

INSTITUTO DE migraciones

EL RETORNO

RETORNO DE LAS MUJERES REPUBLICANAS. UNA APROXIMACIÓN DESDE LAS HUMANIDADES DIGITALES, LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA Y EL OPEN DATA.

Por los croquis digitales - Pereira Imaginada

MIGUEL ÁNGEL PUENTES CASTRO
Universidad Tecnológica de Pereira

La inquietud principal de la que parte esta propuesta de innovación es el creciente desconocimiento del entorno local por parte de aquellos que lo habitan, de eso que denominamos como lo inmediato que nos rodea, pero especialmente, el desconocimiento del contexto de las ciudades que habitamos. El conocimiento del espacio y de los acontecimientos que suceden en él los hemos dejado a cargo de los medios y las pantallas, siendo esta su única visión. Por lo tanto, se encuentra un gran vacío de otras percepciones, de otras formas de presentar los sucesos, de otras maneras de producir conocimientos que atiendan a lo que acontece en la localidad y que no solo reconozcan las miradas de los sectores dominantes, sino que recojan el sentir de los ciudadanos de a pie y de los asentamientos donde habitan, para que de esta forma puedan sentirse partícipes en esa construcción de historias locales y de realidades contextualizadas.

Es así que, al recurrir al concepto de cibernética de segundo orden, se desea volver sobre nuestros propios esquemas de observación para producir un cambio en ellos. La propuesta consistió en crear un hipermedia (Desarrollo TIC) que -con sus características de asincronicidad e interactividad- recogiera las percepciones de los ciudadanos de a pie sobre las cualidades, calificaciones, escenarios, temporalidades, marcas, rutinas y otredades, sobre la ciudad de Pereira.

En este sentido, esta propuesta busca acercar el desarrollo técnico y tecnológico que poseen las TIC y llevar al ciudadano a experimentar con todo tipo de formatos sobre los cuales se expone la información, lugar que conectará la pregunta, el video, la fotografía, sonoridades, para proponer sus Imaginarios. Dicha lectura permitirá demarcar un croquis de percepción del ciudadano hacia la ciudad, buscando que estos datos sean consultados, medidos y aplicados a propuestas de solución sobre problemáticas de la misma, convirtiéndose así en un observatorio social.

Pereira Imaginada

- Por los croquis digitales -

Miguel Ángel Puentes Castro

Mg. Comunicación Educativa
 Doctorando en Ciencias de la Educación
 Universidad Tecnológica de Pereira
 Becario Colciencias 2015 - 2019
 miguel85@utp.edu.co

Universidad Tecnológica de Pereira - Colombia
 Vicerrectoría de Investigaciones, Innovación y Extensión
 Maestría en Comunicación Educativa
 2016 -2017



VILLA OLIMPICA

PC
INT

Croquis digitales / Imaginarios Urbanos / Ciudad / Ciudadanos / Comunicación - Educación / TIC

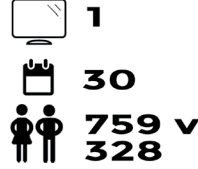
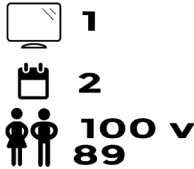
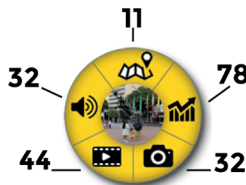


MT



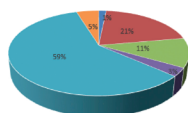
- 1) R>I
- 2) I<R
- 3) R>I<R

M



R

¿Con qué dispositivo móvil/computadora accede a Internet?



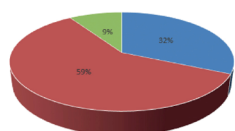
• todos • Píntel • Computador de mesa • Tablet • Celular • Ipad

¿Cómo percibe la seguridad en la ciudad?



• normal • Muy mala • Mala • Regular • Buena

¿Cómo percibe la educación en la ciudad?



• Regular • Buena • Excelente

R

Bedoya, O. (2011). Pereira Imaginada. Pereira, Colombia. Ed UTP.
 Levy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual? Levy, Barcelona, España: Paidós.
 Scolar, C. (2004) Hacer Clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Barcelona, España: Paidós.
 Silva, A. (2004). Imaginarios Urbanos: hacia el desarrollo de un urbanismo desde los ciudadanos. Metodología de Trabajo. Bogotá. Convenio Andrés Bello.

Digital Humanities and Spanish diachronic online corpora: problems and suggested solutions

ROCÍO DÍAZ BRAVO

Universidad de Granada

The aim of this paper is to show the results of the analysis of Spanish diachronic online corpora, with a particular emphasis on lemmatisers and PoS (part of speech) taggers, taking into account users' needs and backgrounds.

The results of my interviews with scholars working on different projects and areas within the history of Spanish have shown the need for intuitive user friendly interfaces, lemmatised and annotated corpora, as well as advanced search options that allow different types of linguistic research (at all linguistic levels, including sociolinguistic variation).

In recent years there has been an increasing number of digital resources and diachronic corpora of Spanish. Despite the advances of very large Spanish diachronic corpora (such as Corpus del Español by Mark Davies and Corpus del Nuevo Diccionario Histórico by Real Academia Española), from a textual and a technological point of view, they still exhibit problems, as they are not suitable for many types of linguistic research and in addition the data need to be revised manually. On the other hand, after analysing lemmatisers and PoS taggers for pre-20th century Spanish and testing them with texts from different periods in the history of Spanish, it can be concluded that they also need to be improved in terms of accuracy. Furthermore, the only lemmatiser of pre-20th century Spanish that follows international standards, Freeling, is not user friendly.

Among the solutions suggested, it is relevant to highlight the importance of international standards (such as TEI for editing texts and metadata, or EAGLES for PoS tagging) for reasons of transferability and preservation; as well as the need for greater collaboration (including crowdsourcing) and understanding between disciplines (*i.e.* digital humanities, computational linguistics and history of the Spanish language). Many scholars are currently creating and / or using diachronic corpora and could benefit from this research.

DH and Spanish diachronic online corpora: problems and possible solutions

ROCÍO DÍAZ BRAVO
UNIVERSITY OF GRANADA



Aims

- Demonstrate that Spanish diachronic online corpora need to be significantly improved
- Identify options / functionalities to support users' needs
- Assess reliability of lemmatisers / PoS taggers
- Propose improvements

Literature review

Increasing number of digital resources and linguistic corpora (CORDE, CdE, CDH...)

VS.

Lack of research and analysis of users' needs

Existing Spanish diachronic online corpora

- Not suitable for research on all linguistic levels

Linguistic level	Analysis with online corpora	Solutions
X Phonetic	- Different edition criteria - Difficult: speculate variants	- Shared/explicit criteria - Lemmatisation
X Morphosyntactic	- Limited to specific words or sequences of words (e.g. <i>que su/cuyo: e/la mi...</i>)	- Lemmatisation - PoS tagging (including subcategories)
Lexical-semantic	- But a great deal of effort required to ascertain the different variants	- Lemmatisation

- Not suitable for historical sociolinguistics research

Types of variation	Analysis with online corpora	Solutions
X Diachronic variation 1 st attestation of a word	Chronological criterion: the most frequently used	
X Diatopic variation	Publication place instead of author's place of birth	Precise metadata (including regions)
X Diastratic variation	Additional research needed	Precise metadata (biographical details author, editors)
X Diaphasic variation	CORDE/CDH: "topic" (complex/subjective classification – not used)	Precise metadata (text typology)

Methodology

Mixed methods

- Qualitative study: interviews (18) – analysis of current practices and users' needs
- Quantitative + qualitative analysis: testing lemmatisers and PoS taggers of pre-20th century Spanish
 - medieval, early-modern and modern Spanish texts
 - AyDA, Freeling, Bconcord

Results

Interviews – Need for:

- Intuitive and user friendly interfaces
- Advanced search options
- PoS annotated corpora (morphosyntactic)
- Lemmatised corpora (all kinds of linguistic research)

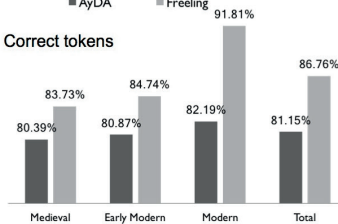
Lemmatisers and PoS taggers

Lemmatisers & PoS taggers	AyDA	Freeling	Bconcord
Authors (date)	I.L. Pica (80s)	U. Politècnica Catalunya (under development)	B. Horrocajada (under development)
Periods	• Contemporary • Adapted: 18th	• Contemporary • Adapted: 12-18th	• Medieval, • Early Modern • Modern Spanish
Interface	User friendly, but not for PoS tagging	Not user friendly	User friendly
Relevant features	• Accurate rules for spelling variation • Other languages • Proper nouns	• High number of correct tokens • Standards compatibility	• Integration of tools • Other languages
Standards – PoS tags	No	EAGLES (For European Languages)	No

■ AyDA

■ Freeling

Correct tokens



Conclusions

- Need of corpora with advanced search options
- Need for lemmatised & PoS annotated corpora
- Need to improve lemmatisers & PoS taggers
- Incompatibility of programs
- Standards (TEI, EAGLES) - transferability, preservation
- Importance of analysing users' needs
- Machine learning approach with new corrected input
- Need for greater collaboration (crowdsourcing...)
- Understanding between disciplines (DH, Computational Linguistics, History of the Spanish Language)



**Web 2.0,
Participación
Pública y Web
Semántica**

Microrrelato en red. Intermedialidad y redes de interacción en la cultura textovisual

ANA CALVO REVILLA
Universidad CEU San Pablo

La incidencia de las nuevas tecnologías en el ámbito literario, tradicionalmente analógico, es elevada y una realidad imperante en todos los géneros, también en el microrrelato, que se halla en el eje del universo narrativo digital. El cuarto género literario narrativo, como lo ha denominado con gran acierto Irene Andres-Suárez, con su brevedad y fractalidad, se ha adaptado con flexibilidad a los nuevos formatos y soportes digitales y ha encontrado en el entorno digital un nicho privilegiado, donde puede explotar sus potencialidades. La proliferación y difusión del microrrelato en el ciberespacio (en la blogosfera y en las redes sociales, etc., que actúan como plataformas de publicación digital) es muestra de la capacidad que reviste para reflejar su carácter proteico e integrar elementos multimedia, algunos procedentes de la cultura textovisual.

La interacción entre textualidad y visibilidad tensa el juego lúdico y expande el significado que cada elemento tendría individualmente, hasta generar una microforma narrativa literaria híbrida e intermedial, que enfatiza las resonancias imaginarias. Microrrelato e imagen pueden ser contemplados de un solo golpe de vista en una unidad perceptiva, en la que cobran relevancia tanto la trama visual –el entramado coherente de significantes visuales (cromatismo, textura, composición, etc.), de los que derivan las cualidades plástico-estético-sensoriales–, el sentido iconográfico y simbólico, que adquieren en el universo cultural en que se enmarcan, y la invisibilidad poética subyacente. Esta interacción es enriquecedora también desde la experiencia lectora, dado que se incrementan los procedimientos de dotación de sentido a los vacíos generados por los diversos códigos sígnicos artísticos (auditivos, visuales, etc.).

Microrrelato en red: intermedialidad y redes de interacción en la cultura textovisual



MiRed. Microrrelato. Desafíos digitales de las microformas narrativas literarias de la modernidad. Consolidación de un género entre la imprenta y la red (FFI2015-70768-R)

IP: Ana Calvo

1. Microrrelato hipermedial: fundamentación teórica

1.1. Categorías teóricas involucradas

- a) Formas y temas del microrrelato en la creación digital
- b) Influencia del mundo cibernético en la estructura referencial.
- c) Microrrelato en red e intermedialidad. Relaciones semiológicas entre texto literario y otras manifestaciones artísticas (fotografía, pintura, cine, animación audiovisual, etc.).
- d) Peculiaridades pragmáticas de microrrelato en la red.

1.2. Fronteras epistemológicas microrrelato, minificación, microtextos virtuales no literarios

- a) Modernidad, posmodernidad, sociedad líquida y microrrelato.
- b) Vías de formalización de la narrativa brevísima en la esfera digital.
- c) Microrrelato y sociedad líquida.
- d) Crítica. Virtualidad y degradación del valor estético y literario.
- e) Textos marginales /textos de desecho en la red.
- f) Hipermedialidad en el proceso de recepción.

2. Cauces de creación, difusión y recepción del género

3. Nuevas voces del microrrelato español e hispanoamericano en la red (2000-2015)

PÁGINA WEB MICROTTEXTUALIDADES.COM



Microtextualidades. REVISTA SEMESTRAL OJS
Revista Internacional de microrrelato y minificación

Ana Calvo Revilla
Universidad CEU San Pablo

MiRed

Las marcas de la Historia. Problemáticas en el etiquetado TEI/XML de documentos históricos

DAVID DOMÍNGUEZ HERBÓN

Universidad Nacional Autónoma de México

Distintos proyectos, enmarcados en muy diversas iniciativas –institucionales, coordinadas, personales, colaborativas...– en un espectro global, tienen por objetivo producir ediciones electrónicas viables de documentos históricos. Algunos de estos proyectos, como la Biblioteca Digital del Pensamiento Novohispano (<http://www.bdpn.unam.mx/>), el proyecto Avisos de Levante (<https://avisosdelevante.wordpress.com/>) o el proyecto 7 Partidas Digital (<http://7partidas.hypotheses.org/>), se desarrollan en el ámbito hispanoamericano, donde su viabilidad está constreñida por los límites culturales (auto)impuestos a proyectos de esta índole por las herramientas y técnicas elegidas al efecto.

A partir del análisis de los procesos implicados en la gestación y desarrollo de varios proyectos de etiquetado de textos históricos, esta presentación tratará de mostrar, siguiendo un esquema de algoritmización simplificado, las problemáticas que se presentan a su desarrollo en distintos niveles, desde la transcripción o el redibujo de reproducciones facsimilares a la preservación de los objetos digitales resultantes, pasando por el etiquetado TEI/XML y los subprocesos asociados a este, la interconectividad de los metadatos, la reutilización para el análisis, la visualización y publicación sustentables y otras cuestiones de índole legal, económica y administrativa. En cada caso se plantearán las medidas paliativas o las soluciones adoptadas por cada uno de los proyectos, con el fin de realizar una evaluación comprensiva comparada que ayude a desarrollar mejores proyectos de edición digital de fuentes históricas.

Percepciones de la desigualdad económica en la vida cotidiana: análisis de contenido y redes semánticas

EFRAÍN GARCÍA-SÁNCHEZ, ROSA RODRÍGUEZ-BAILÓN Y GUILLERMO B. WILLIS

Universidad de Granada

La desigualdad económica se encuentra en uno de los puntos más altos de la historia reciente. A pesar de ello se observa que las personas tienden a subestimarla e incluso a justificarla, considerándola como algo correcto, justo o apropiado. Estas percepciones están relacionadas con qué tanta desigualdad económica las personas perciben. Sin embargo, la investigación empírica sobre percepciones de la desigualdad económica se ha basado principalmente en la forma como las personas se representan esa distribución inequitativa de recursos económicos, dejando de lado otro tipo de ideas o representaciones asociadas al mismo concepto. Esta diversidad de ideas y conceptos asociados a la desigualdad económica será un aspecto importante en cuanto a la forma cómo las personas se posicionan frente a este fenómeno. Así, por ejemplo, ver la desigualdad como algo “natural” o como una “injusticia social”, incidirá en la actitud que se tenga ante distintas estrategias que procuren su disminución. En este sentido es importante preguntarse de qué formas se percibe la desigualdad económica en diferentes contextos o escenarios de la vida cotidiana. En otros términos ¿Cuándo las personas piensan en la desigualdad económica, realmente están pensando en la distribución desigual de la riqueza o en qué otros ámbitos están pensando? En este trabajo se presentan los resultados de un estudio exploratorio sobre las percepciones de la desigualdad económica en la vida cotidiana, combinando técnicas tradicionales de análisis de contenido con el análisis de redes y visualización de datos. **Método:** Se tomó una muestra no probabilística de 794 participantes de diferentes regiones en Colombia, quienes respondieron a un cuestionario online sobre la percepción de la desigualdad económica, arrojando un corpus de 1631 respuestas. Se realizó un análisis de contenido temático soportado en el software Atlas.ti 7 en tres fases: codificación – Revisión - recodificación. Finalmente se analizaron las frecuencias y co-ocurrencias, a partir de lo cual se hizo un análisis de redes semánticas con el software de visualización y análisis de redes Gephi 0.9.1. **Resultados:** Los principales temas asociados a la desigualdad económica no giraron directamente sobre aspectos económicos, sino sobre diferentes actores sociales (élites, pobres, trabajadores) y la desigualdad-dificultad de acceso a servicios o situaciones básicas (educación, salud, trabajo digno). En las redes semánticas se identificaron cinco comunidades: espacio público; la dificultad-desigualdad de acceso a servicios; clases sociales y discriminación; condiciones de vida; y la corrupción. Se discuten los resultados a la luz de dinámicas sociales en un contexto altamente desigual; se analizan algunas implicaciones de las percepciones de la desigualdad sobre la movilización política; y se presentan algunas posibles aplicaciones del análisis de redes junto con análisis de contenido.

Percepciones de la desigualdad económica en la vida cotidiana: análisis de contenido y redes semánticas*

Efraín García-Sánchez*, Rosa Rodríguez- Bailón y Guillermo B. Willis
Departamento de Psicología Social, Universidad de Granada
*egarcias@correo.ugr.es



Introducción

- **Antecedentes:** La percepción de la desigualdad económica (PDE) incide en las actitudes para su reducción. Su estudio se ha enfocado en la idea de la distribución inequitativa de recursos económicos.
- **Pregunta:** ¿Qué otras ideas, conceptos o representaciones están asociados a la PDE?
- **Objetivo:** Identificar las PDE en estudiantes universitarios de Colombia

Método

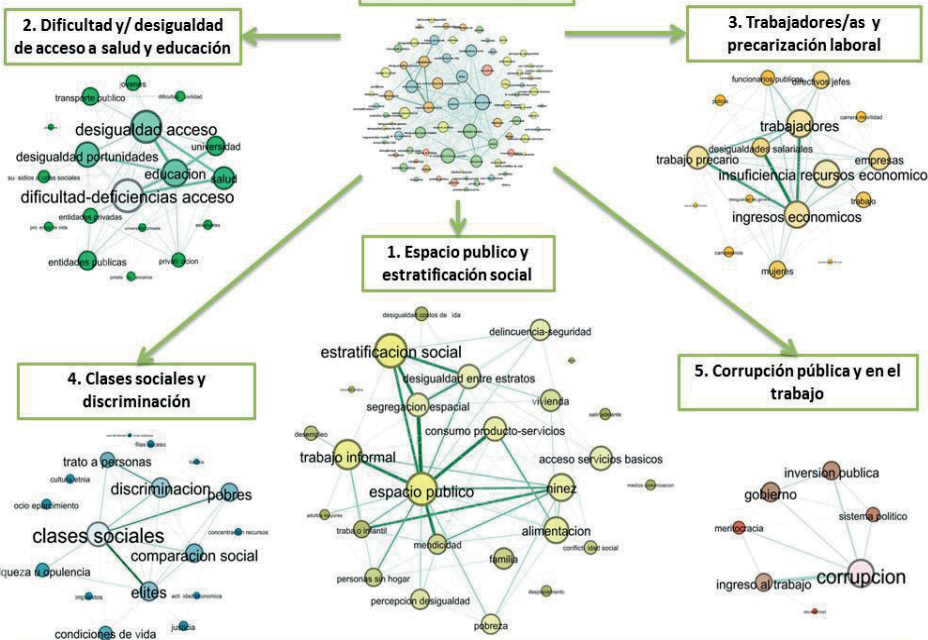
- 794 participantes :1631 Respuestas
- Encuesta por cuestionario online
- Respuesta a pregunta abierta

Resultados

“¿Cómo percibe la desigualdad económica en su vida cotidiana?”

Procedimiento

- Análisis de contenido temático y Análisis de redes
- Softwares: Atlas.ti 7 y Gephi 0.9.1



Discusión

- La PDE no se limita a la idea de la distribución de recursos económicos, sino que cubre una mayor diversidad de ideas , conceptos y representaciones.
- La PDE gira en torno a los correlatos sociales de la desigualdad, antes que en los económicos.
- Importante reconocer y profundizar en las otras dimensiones de la PDE y sus potenciales implicaciones sobre las actitudes hacia políticas públicas o acciones para su reducción.

Crterios para la evaluaci3n de la participaci3n p3blica en la ciencia a trav3s de la Web 2.0

LOURDES L3PEZ P3REZ Y MAR3A DOLORES OLVERA-LOBO

Universidad de Granada

La Investigaci3n e Innovaci3n Responsable (RRI) ha irrumpido en Europa como una nueva gobernanza de la ciencia (Guston y Sarewitz, 2002; Irwin, 2006) en la que los investigadores deben aportar resultados de valor social que respondan a las necesidades, valores y escrutinio del p3blico (Abraham y Davis, 2005; Bubela et al., 2009; Cho y Relman, 2010). De este modo, la participaci3n p3blica en la ciencia se convierte en un elemento clave para este nuevo escenario. Un contexto social y cultural habitado por nativos e inmigrantes digitales que utilizan Internet como un espacio para compartir e intercambiar conocimiento cient3fico (Brossard y Schefeule, 2013; Colson, 2011; Kouper, 2010).

Aunque desde el plano te3rico se ha establecido la participaci3n del p3blico como uno de los principales pilares de la Investigaci3n e Innovaci3n Responsable (Comisi3n Europea, 2014; Owen, Macnaghten y Stilgoe, 2012; Glerup y Horst, 2014; Kupper et al., 2015 y Strand et al., 2016), a3n son escasos los trabajos cient3ficos (Comisi3n Europea, 2015, Grand et al, 2016; Fogg-Rogers, Grand y Sardo, 2015) que presentan criterios para determinar la materializaci3n de esta dimensi3n, tanto online como offline, en el transcurso de un proyecto de investigaci3n.

Para analizar el nivel de participaci3n p3blica en la investigaci3n a trav3s de la Web 2.0, hemos definido una propuesta de criterios de evaluaci3n referidos a: I) tipos de herramientas online utilizadas para lograr este objetivo; II) categor3a de la participaci3n (comunicaci3n, consulta, co-creaci3n, entre otros); III) mecanismos de participaci3n (encuestas, votaciones, juegos, etc.); IV) caracter3sticas de la participaci3n (lenguaje utilizado, tipo de p3blico,...); e V) intensidad de la participaci3n (seguidores en redes sociales, comentarios, etc.).

La aplicaci3n del m3todo Delphi —el cual persigue el consenso entre expertos, mediante un proceso de consulta interactivo e iterativo—, permiti3 validar cient3ficamente estos criterios. En este trabajo se presenta la propuesta de criterios definitiva alcanzada por el panel internacional de expertos, pertenecientes a diferentes 3mbitos de especialidad, implicados en los procesos de participaci3n p3blica en investigaci3n mediante herramientas Web 2.0.

Criterios para la evaluación de la participación pública en la ciencia a través de la WEB 2.0

Lourdes López Pérez y María Dolores Olvera Lobo (Departamento de Información y Comunicación UGR)

Introducción

Nueva gobernanza de la ciencia.

Cambio de paradigma de ciencia en sociedad a ciencia con y para la sociedad (Guston y Sarewitz, 2002; Irwin, 2006). La participación pública en la ciencia se convierte en un elemento clave para este nuevo escenario. Un contexto social y cultural habitado por nativos e inmigrantes digitales que utilizan Internet como un espacio para compartir e intercambiar conocimiento científico (Brossard y Schefele, 2013; Colson, 2011; Kouper, 2010).

Modelo de déficit cognitivo
Alfabetización científica

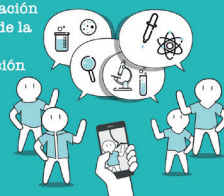


Ciencia en sociedad

Comunicación pública de la ciencia
Diálogo



Participación pública de la ciencia
Implicación



Ciencia con y para la sociedad

Objetivo

Diseño de una herramienta validada para analizar la participación de los ciudadanos en el proceso científico.

Metodología

Aplicación del método Delphi

1 Definición del tema



2 Selección de expertos:

25 expertos de 8 países



3 Elaboración del cuestionario



4 Tres rondas



Diseño definitivo de la herramienta de evaluación por consenso y estabilidad

Criterios validados:

- 1 Tipos de herramientas online utilizadas para lograr este objetivo
- 2 Categoría de la participación (comunicación, consulta, co-creación, entre otros)
- 3 Mecanismos de participación (encuestas, votaciones, juegos, etc.)
- 4 Características de la participación (lenguaje utilizado, tipo de público...)
- 5 Intensidad de la participación (seguidores en redes sociales, comentarios, etc.)

Islam 2.0: mapas conceptuales para un Mediterráneo en mutación

LUZ GÓMEZ, ELENA ARIGITA, LAURA GALIÁN Y JESÚS ZANÓN,
Universidad Autónoma de Madrid

En el proyecto de I+D+i Islam 2.0: marcadores culturales y marcadores religiosos de sociedades mediterráneas en transformación (ALAM2.0, FFI2014-54667-R), hemos trabajado en los tres últimos años en la elaboración de una red de mapas conceptuales que dé reflejo de las continuidades y las rupturas de aquellos valores islámicos que condicionan las dinámicas de transformación social hoy en marcha en el espacio mediterráneo.

La hipótesis del proyecto es que la relación entre islam y cultura, característica del final del siglo XX, se está redefiniendo en el discurso y práctica de las sociedades y minorías musulmanas confrontadas con el mundo 2.0, entendiéndolo como espacio desterritorializado que promueve cambios en las jerarquías de autoridad, resultado de la globalización de las nuevas tecnologías. Para corroborarlo y mostrar las continuidades, rupturas y reelaboraciones de conceptos culturales y religiosos islámicos, hemos recurrido a la elaboración de una serie de mapas conceptuales.

Como herramienta digital, los mapas conceptuales son un facilitador del aprendizaje significativo, no memorístico. Joseph Novak ha desarrollado desde los años 70 este método, materializado en la herramienta de libre acceso Cmapping, que permite construir, navegar, compartir y discutir los modelos de conocimiento representados como mapas conceptuales, y en cuya base hemos alojado nuestros mapas: IHCM PublicCmaps – Alam2.0.

Nuestros mapas parten de 4 «mapas-concepto» de 4 grandes campos semánticos: autoridad, género, lengua y comunidad, desplegados en 35 mapas-conceptos asignados a uno o varios de estos campos y, a su vez, relacionados entre sí. Abordamos los conceptos desde una perspectiva interdisciplinar y diacrónica, de modo que el islam de las sociedades peninsulares se entiende tanto en su dialéctica histórica y presente con las sociedades norteafricanas, como con la propia historia de España.

Nuestro objetivo es contribuir al conocimiento de los procesos de configuración de las identidades que marcan la historia del Mediterráneo occidental y transferirlo a través de herramientas digitales abiertas a toda la sociedad. Nuestra comunicación presentará la metodología de trabajo y ejemplos de los mapas elaborados.

ISLAM 2.0:
MAPAS CONCEPTUALES PARA UN MEDITERRÁNEO EN MUTACIÓN
 Luz Gómez, Elena Arigita, Laura Galián, Jesús Zanón
 (I+D+i ALAM2.0, FFI2014-54667R)

1 Mediterráneo e islam 2.0

-Las continuidades y rupturas de los valores islámicos condicionan el proceso de transformación de las sociedades mediterráneas.
 -Se produce en el espacio desterritorializado del mundo 2.0., resultado de la expansión y globalización de las nuevas tecnologías, que promueve cambios en las jerarquías de autoridad.

2 Conceptos como marcadores culturales y religiosos

- Se están redefiniendo en el discurso y en la práctica de los musulmanes.
 - Nos permiten conocer la configuración de las identidades.

3 Mapas conceptuales: ¿qué son?

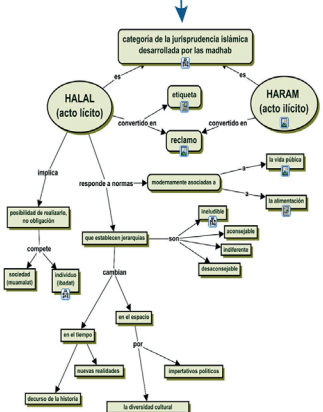
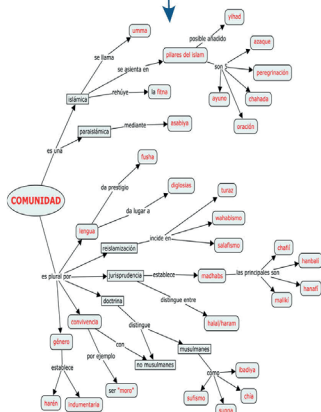
- Facilitador del aprendizaje significativo, no memorístico.
 - Joseph Novak, impulsor de este método: herramientas gráficas para organizar y representar conocimiento, con dos componentes clave: 'conceptos' y 'palabras de enlace'.
 - Herramienta de libre acceso: Cmap (<http://cmap.ihmc.us>).

4 Red de mapas conceptuales

- Reflejan las continuidades y las rupturas de los valores islámicos.
 - Desde una perspectiva interdisciplinar y diacrónica ayudan a explicar los retos sociales y políticos que plantean.
 - Son un canal distinto para la transferencia del conocimiento científico, dirigido a la formación en niveles educativos medios y superiores, y a la alta divulgación.

5 Campos semánticos y mapas-concepto

-Cuatro campos: autoridad, comunidad, género y lengua. Ejemplo de mapa-campo: comunidad
 -Los cuatro campos se desarrollan en treinta y cinco conceptos. Ejemplo de mapa-concepto: halal



6 Nuestro objetivo

- Promover una actitud crítica ante los presupuestos comúnmente aceptados sobre el islam, que en buena medida alimentan actitudes islamóforas en Europa.
 - Contribuir al conocimiento de los procesos de configuración de las identidades que marcan la historia del Mediterráneo occidental y transferirlo a través de herramientas digitales abiertas a toda la sociedad.

Desde datos locales a plataformas abiertas: la Web como herramienta de colaboración con la sociedad

MAURIZIO TOSCANO
Universidad de Granada

Muchos proyectos y grupos de investigación han llegado a acumular grandes cantidades de datos, por regla general hoy en día en formato de archivos electrónicos o bases de datos. Esta información ya no se queda acumulando polvo en algún cajón, sino más bien en la memoria de algún ordenador personal o dispositivo de almacenamiento externo, pero en la mayoría de los casos sigue oculta, infrutilizada e incompleta porque está vinculada al esfuerzo y a los recursos limitados de un solo investigador o de un grupo relativamente pequeño. La publicación en abierto de los datos en bruto se hace cada vez más necesaria y ya es un requisito en muchas convocatorias europeas y nacionales (*Open Data*): en este contexto no nos queremos centrar sobre esta legítima necesidad, sino en el beneficio y la oportunidad que publicar los datos en Internet conlleva para la investigación. Si construimos alrededor de los datos en bruto unas plataformas web de interacción, facilitamos la colaboración con la sociedad y con otros investigadores y aprovechamos de las potencialidades de la red Internet para comprobar, completar y mejorar estos corpus. Para concretizar esta idea y evidenciar brevemente las ventajas propias de este enfoque, así como las dificultades intrínsecas en el proceso, utilizaremos como ejemplo dos plataformas web publicadas recientemente: *Relaciones artísticas entre Andalucía y América del Sur*, accesible en la dirección web <http://colabora.andaluciayamerica.com>, y *Sistemas históricos de regadío en Granada y Almería*, consultable en <http://regadiohistorico.es>. Ambas nacen a partir de proyectos de investigación en humanidades, muy diferentes con respecto al objeto de estudio, pero asimilables desde un punto de vista técnico y metodológico. La primera se centra en artistas, obras de arte, mecenas e iconografías de origen andaluz en América del Sur, y abre a la sociedad un amplio catálogo de obras distribuidas en doces países; la segunda presenta, a través de un visor cartográfico interactivo, miles de kilómetros de infraestructuras hidráulicas y espacios de cultivo, que corresponden a sistemas históricos de regadío de origen medieval.



Cartografiando el espacio novelístico de Madrid en la novela “*Tiempo de Silencio*”

MEGAN CYTRON

Universidad Complutense de Madrid

El método filológico es—y ha sido desde sus inicios—una ardua y meticulosa labor de minería de datos. El campo de la cartografía ya no es el dominio exclusivo de especialistas; las herramientas de mapeo están al alcance de cualquier investigador. La revolución de los SIG en las últimas décadas ha posibilitado un nuevo enfoque interdisciplinar que responde al “giro espacial” en las humanidades y las ciencias sociales. Siguiendo las pautas teóricas de Mijaíl Bajtín que delinear la construcción de cronotopos literarios y teniendo muy en cuenta las observaciones de Michel Foucault sobre las heterotopías, podemos aplicar las nuevas teorías de la geocrítica para elaborar una cartografía de espacios novelísticos con el fin de examinar a fondo la relación entre la literatura ambientada en Madrid y su geografía física y social. En *La géocritique: Réel, fiction, espace*, Bertrand Westphal nos habla de la constante interacción entre lo real y lo ficcional: “*La ficción no imita la realidad [...] sino actualiza nuevas virtualidades hasta ahora inexpresadas que luego interactúan con lo real según la lógica hipertextual [...] La ficción detecta las posibilidades enterradas en los pliegues de la realidad.*” (118)¹. *Tiempo de silencio* (1962) representa un punto de inflexión en la literatura española del siglo XX, pero asimismo está inextricablemente arraigada en el fértil terreno de la literatura de autores como Mesonero Romanos, Larra, Bécquer, Galdós, Pardo Bazán, Valle-Inclán, Baroja, Azorín y Cela. La obra de Luis Martín-Santos es un punto de partida ideal para desarrollar un proceso para el análisis espacial. Escrito por un lector de lo más erudito, el libro funciona como una reelaboración radical de todos los espacios literarios de Madrid mediante una red de referencias geográfico-reales y metaliterarias. Además, las dimensiones espaciales de la obra de Martín-Santos van más allá con el solapamiento de metaespacios procedentes de fuentes tan diversas como *La Regenta* de Clarín, el *Ulises* de Joyce, *Mientras agonizo* de Faulkner, *Los viajes de Gulliver* de Swift, *El Quijote* de Cervantes, y el cuadro de Goya, *El Aquelarre*. Para precisar los mecanismos lingüísticos, cognitivos y retóricos que permiten al lector elaborar un mapeo mental del Madrid de *Tiempo de silencio*, seleccionamos una serie de variables relacionadas con el espacio: lugares físicos, trayectorias, cambios de altitud, fenómenos geológicos, el desarrollo urbano de la ciudad y referencias intertextuales, entre otros. El objetivo es desarrollar un método reproducible para leer y codificar cualquier texto literario para encontrar y cuantificar patrones y conexiones. El estándar TEI (Text Encoding Initiative) es una herramienta flexible basada en el XML que permite etiquetar textos, definir y estructurar las variables que nos interesan y recoger datos geográfico-espaciales (en este caso, explícitos, implícitos e intertextuales). QGIS facilita la confección de mapas solapados, el establecimiento de perímetros (geovallas), el trazado de trayectorias, el análisis topográfico, entre otras funciones que sirven para cartografiar—de una manera visual e interactiva—la enorme complejidad de un mundo literario.

¹ Mi traducción del inglés: “[F]iction does not mimic reality [...] it actualizes new virtualities hitherto unexpressed, which then interact with the real according to the hypertextual logic of interfaces. [...] fiction detects the possibilities buried in the folds of reality.”

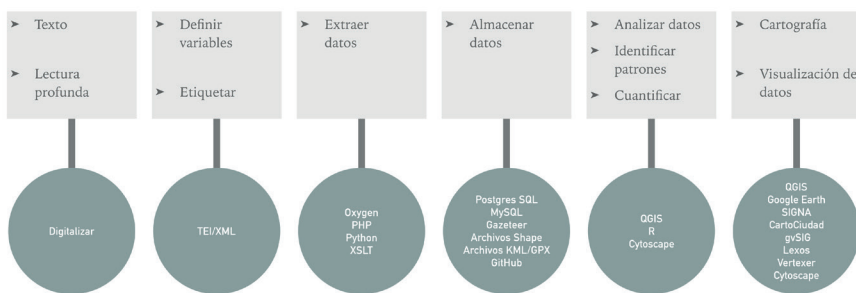
CARTOGRAFIANDO EL ESPACIO NOVELÍSTICO DE MADRID EN LA NOVELA TIEMPO DE SILENCIO CON TEI/XML Y SIG

Megan Cytron, Doctoranda, Universidad Complutense de Madrid

Cuestiones de interés:

- ¿Cuáles son los mecanismos lingüísticos, cognitivos y retóricos que permiten al lector elaborar un mapeo mental?
- ¿Cuál es la relación entre la disposición geográfica y topográfica de la ciudad y las trayectorias literarias de las obras ambientadas en Madrid?
- ¿Cuáles son las particularidades de la evolución del cronotopo (tiempo-espacio) de Madrid y cómo se manifiestan en la literatura?
- ¿Existen "cauces naturales" literarios? ¿La ficción tiene un efecto erosivo en el espacio real?
- ¿Cómo funciona el solapamiento de espacios literarios, reales, históricos e intertextuales en la novela *Tiempo de silencio*?

Hacia un proceso replicable para la captura de datos espaciales de fuentes literarias:



Manifestación de lugares en el texto.*

- Explícito:** Mencionado explícitamente por el autor.
- Implícito:** No se menciona ni por nombre, ni alusión. Se puede deducir el lugar por la descripción, eventos u otros marcadores.
- Mencionado:** Un lugar mencionado, por ejemplo, una ciudad, parque o casa en concreto, mientras la acción se desarrolla en otro lugar.
- Conexión:** Son cadenas, redes, o parejas de lugares que están conectados o asociados. Ejemplos: una trayectoria caminada, un viaje en tren, lugares asociados por un paralelismo, comparativa, referencia intertextual, etc.
- Procedencias:** Adjetivos o adverbios con datos geográficos incrustados. Por ejemplo: gentilicios, el origen geográfico de cosas y cualquier otro fenómeno geocalizable.

Todo su camino es una búsqueda de similitudes: las más mínimas analogías son solicitadas como signos adormecidos que deben ser despertados para que empiecen a hablar de nuevo.

Michel Foucault hablando de Don Quijote en *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*

Otras variables:

- Cambios de posición: Arriba, abajo, delante, atrás dentro, fuera
- Campos semánticos: partes del cuerpo, enfermedad, terminología científica, condiciones atmosféricas, sentimientos, estados físicos, colores
- Tipo de narración
- Recursos retóricos: anáfora, metonimia, paronomasia, yuxtaposición, paralelismo
- Intertextualidad: alusión, parodia, cita, paráfrasis

```
<div type="apartado" n="32" xml:id="">
<rs type="meta" xml:id="M1">Scène de sorcellerie: Le Grand Bouc -1798- (H.-0,43; L.-0,30).
<placename key="C-MADRID">Madrid</place>.
<place key="S-MUSLAZ">Musée Lázaro</place>.
</rs> Le grand bouc, el gran macho, el gran buco, el buco émissaire, el capro
<rs type="procedencia" xml:id="P1">hispanico</rs> bien desarrollado. El cabrón expiatorio. ¡No! El gran buco en el esplendor de su gloria, en la prepotencia del dominio, en el usufructo de la adoración centripeta. En el que el cuerno no es cuerno ominoso sino signo de glorioso dominio fálico. En el que tener dos cuernos no es sino reduplicación de la potencia. Allí, con ojo despierto, mirando a la muchedumbre femelle que yace sobre su regazo
```

Datos de contacto: mcytron@ucm.es Twitter/Instagram: @megancytron

*Fuente: Gaquard, Sébastien and Jean-Pierre Fier. "How can we map stories? A cybercartographic application for narrative cartography". *Journal of Maps*. Vol. 10, No. 1, 18-25, 2014.



Talleres y Mesas

Temáticas

I Congreso Internacional "Territorios Digitales"

TALLERES

TALLER (30 DE JUNIO - 17.00 - 18.00)

Interfaces de usuario final: Web, Web 2.0, Web 3.0,
aplicaciones móviles y diseño móvil: creación simple de
aplicaciones móviles

Claudia Alicia Lerma Noriega, Tecnológico de Monterrey
y Luis Oleart Pascual, Desarrollador web.

TALLER (30 DE JUNIO - 16.00 - 17.00)

Taller LabIn Granada - Laboratorio Ciudadano.

Medialab UGR - Laboratorio de Investigación en Cultura y
Sociedad Digital. Universidad de Granada

TALLER (30 DE JUNIO - 17.00 - 18.00)

Datación antropométrica abierta: técnica de datación de
construcciones históricas.

Francisco Javier Roldán Medina, Laboratorio de Arqueología
y Arquitectura de la Ciudad de Granada.



Datación Antropométrica Abierta

FRANCISCO JAVIER ROLDÁN MEDINA

Laboratorio de Arquitectura y Arqueología de la Ciudad (LAAC)

El objetivo de este taller es mostrar la nueva y sencilla técnica de datación de construcciones históricas dentro de su correspondiente periodo métrico a partir de la confrontación de patrones antropométricos específicos, así como facilitar aplicaciones digitales abiertas que permitan la comprobación y alimentación de nuevos datos aportados por cualquier usuario.

Contendrá una breve introducción teórica sobre la escala dual lado-diagonal del sistema de proporciones antropométricas en la arquitectura, y sobre la técnica de arquitectura inversa con que se obtiene la medida de referencia de cada periodo histórico-métrico. Se realizará un ejercicio de lectura y datación de medidas antropométricas, utilizando un juego de reglas con las principales métricas de la ciudad de Granada: la medida Castellana utilizada hasta principios del s. XX, la Toledana usada por Carlos V en su palacio y en otras obras (s. XVI), la Nazarí II correspondiente al periodo de mayor esplendor (S. XIV-XV), y la Nazarí I que presentan las obras de los primeros reinados (S. XIII-XIV).

Para ello se llevará a cabo la presentación en abierto de un Google Maps titulado *Carta Antropométrica de Granada*, con localización y caracterización métrica de numerosos ejemplos en la ciudad, algunos inéditos o mal datados. Se trata de documentar por primera vez la herencia métrica de un casco histórico mediante el volcado y la actualización de los resultados obtenidos, facilitando las nuevas herramientas y el conocimiento necesario para su utilización, y promoviendo la participación ciudadana para que cualquiera pueda aprender, comprobar y comunicar nuevas dataciones que posibiliten su verificación e incorporación al mapa.

Interfaces de usuario final: Web, Web 2.0, Web 3.0, aplicaciones móviles y diseño móvil.

Creación simple de aplicaciones móviles

CLAUDIA ALICIA LERMA NORIEGA Y LUIS OLEART PASCUAL

Tecnológico de Monterrey

El evidente crecimiento del uso de aplicaciones móviles para llegar al público que diariamente se conecta a sus tabletas y teléfonos hace indispensable que tanto el profesional de los medios como la empresa, elabore la propia para ampliar su campo de acción.

En este taller los asistentes podrán conocer y practicar con las herramientas básicas para elaborar una app en tiempo real; todo ello siguiendo los principios de usabilidad de contenidos y de funcionamiento adecuado para cada plataforma y sistema operativo. Para el desarrollo de este taller se empleará una herramienta de creación de contenidos en línea, y se aplicarán los conocimientos básicos de redacción, de diseño gráfico y de uso de tecnología móvil.

La creación de aplicaciones puede ser un formato de apoyo para los cursos de periodismo multimedia, periodismo convergente y periodismo digital pues los alumnos podrían crear su propia app como parte del desarrollo de periodismo emprendedor, también les adentrará en el uso de cómo debe manejarse el contenido digital a través de estas plataformas, así como la conjugación de todos los elementos que convergen en la pequeña pantalla.

Asimismo, pueden tomarlo también los interesados en la comunicación externa de las empresas, así como los especialistas en el área de mercadotecnia pues es una forma de posicionar la marca a través de herramientas alternativas.

Quienes tomen este taller podrán tener los conocimientos para iniciarse en el desarrollo de aplicaciones y poder orientar a los estudiantes y que estén acordes a las necesidades del periodismo y de la comunicación que se está requiriendo en los distintos ámbitos profesionales de los medios, las empresas y cualquier institución que desee estar al alcance de la palma de la mano.

I Congreso Internacional "Territorios Digitales"

Mesa Temática: **MENORES**

El derecho de acceso a Internet y el cambio de paradigma de las ciencias jurídicas.

Augusto Aguilar Calahorro, Departamento de Derecho Constitucional de la Universidad de Granada.

En_Red_ados, guía didáctica para detectar, prevenir e intervenir en situaciones de ciberacoso.

Juan Antonio Albadalejo Sánchez, Gabinete de convivencia e igualdad. Equipo técnico de orientación. Delegación territorial de educación en Granada.

La protección de los derechos del menor en Internet desde el derecho constitucional Europeo.

Valentina Faggiani, Universidad de Granada.



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



Medialab
UGR

La protección de los derechos del menor en Internet desde el Derecho Constitucional Europeo

VALENTINA FAGGIANI
Universidad de Granada

La presente comunicación pretende abordar el tema de los derechos fundamentales del menor y su protección en el entorno virtual, considerando tanto los aspectos positivos como negativos del acceso a Internet y las medidas de protección que se han adoptado o que se deberían adoptar en dicho marco desde una perspectiva multinivel. Este análisis parte de la premisa de que Internet ha abierto las puertas al desarrollo de un «nuevo mundo», a una sociedad más abierta y libre, que ha permitido superar las barreras espacio-físicas y temporales y rediseñar las relaciones personales, sociales, políticas y económicas, configurándose cada vez más como un recurso global, dotado de una dimensión universal y supranacional. En la denominada «sociedad digital y de la información» todos los derechos y libertades del individuo se encuentran profundamente imbricados y entrelazados a la red, encontrando en esta un presupuesto esencial para su desarrollo y efectivo ejercicio.

Indiscutible es la adquirida relevancia constitucional del «fenómeno Internet», que ha llevado a conformar y adaptar el contenido tradicional de la mayoría de los derechos fundamentales reconocidos en la Constitución a esta nueva realidad. Hoy en día se habla, por ejemplo, del derecho a la libertad informática o a la intimidad frente a la recogida, conservación, elaboración, modificación, bloqueo y cancelación, así como a las cesiones de datos, o del derecho a la participación social o política a través de Internet. Asimismo se crean «nuevos derechos y principios constitucionales» como el derecho al olvido y al anonimato o a la neutralidad de la red en relación con la necesidad de que el tráfico en Internet reciba el mismo tratamiento, sin discriminación, restricciones o interferencias.

Esta exigencia de protección de la esfera más íntima de las personas se hace aún más fuerte en el caso de los menores, que pueden ser especialmente vulnerables frente al uso de Internet y de las nuevas tecnologías. De ahí, la necesidad de adoptar medidas que no solo aseguren al menor el derecho de acceso a Internet para que pueda aprovechar al máximo las potencialidades de las tecnologías, como parte de su desarrollo social y cultural, ofreciéndole conocimientos y permitiéndole beneficiarse del aprendizaje digital, sino que protejan adecuadamente sus datos personales de contenidos y conductas ilícitos tales como el *grooming*, el *cyberbullying* o el *child pornography* y, en general, de los riesgos que pueda comportar la dimensión *online*.

El Derecho de Acceso a Internet y el cambio de paradigma de las Ciencias Jurídicas

AUGUSTO AGUILAR CALAHORRO

Universidad de Granada

El principio de conectividad como método constitucional. Internet como campo de investigación de una metodología constitucional basada en la interconectividad. ¿Debe haber un derecho humano a conectarse a la red? Libertad de expresión, los límites objetivos a la libertad de expresión en Internet y el derecho a Internet como derecho social.

Las ciencias jurídicas se desarrollan a la zaga de los avances tecnológicos y los cambios sociales. Sin duda, la aparición de internet ha supuesto el mayor desarrollo de la historia de la humanidad en uno de los elementos que configuran al ser humano como tal: la comunicación. Ello nos lleva a ensayar nuevos métodos y dogmáticas de ordenación social y resolución de conflictos, especialmente en el Derecho público. Particularmente, el Derecho constitucional se ha construido desde la significación del individuo de forma aislada y sus libertades, pero Internet ha supuesto un cambio trascendental que nos exige tratar con sociedades complejas y grandes número, pasar de lo individual al sujeto colectivo. De ahí se desprende la necesidad de plantearnos, como ya lo hacen otras ciencias, un principio de conectividad como base científica del Derecho público, en el que el acceso a internet se debe encontrar en el epicentro. La conectividad trasciende por tanto, no sólo los esquemas tradicionales del Derecho basados en el Estado nación, si no también principios jurídicos clave como el de jerarquía o gobierno, y los transforma en una estructura que está aun por analizar. La propuesta de esta ponencia es cambiar el paradigma del Derecho público desde la clásica dialéctica sujeto-Estado, hasta un sistema basado en la conectividad entre ordenamientos, grupos colectivos y la gobernanza como sistema político democrático. La conectividad será, sin duda, el principio clave desde el que debe replantearse todo el sistema jurídico actual y los modernos sistemas de resolución de conflictos. Para ello se pretende analizar someramente la evolución de la constitucionalización del derecho a la comunicación (como libertad de expresión) y desde una visión crítica proponer cambios de calado, no ya como derecho subjetivo, sino como derecho objetivo y elemento esencial del pluralismo político democrático. La conectividad y el acceso a las TICs representan sin duda un elemento transversal al Estado liberal, al Estado democrático, al Estado social, hasta convertirse, en la actualidad, en fundamento de la sociedad del siglo XXII.

I Congreso Internacional "Territorios Digitales"

Mesa Temática: **BIG DATA**

Uso del Big Data en la educación, privacidad y
protección de datos personales

Francisco Javier Durán Ruiz,
Departamento de Derecho Administrativo
de la Universidad de Granada.

Aplicaciones de visualización de datos
y Open Data en la gestión de las universidades
públicas andaluzas

José Pérez de Lama Halcón, David Patiño Rodríguez
y Teresa Duarte-Atoche. Universidad de Sevilla.

Cuestiones legales y
éticas en la investigación con Big Data

Javier Valls Prieto,
Departamento de Derecho Penal
de la Universidad de Granada.



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



Medialab
UGR

Uso del *Big Data* en la educación, privacidad y protección de datos personales

FRANCISCO JAVIER DURÁN RUIZ

Universidad de Granada

El uso de Big Data supone una auténtica revolución en múltiples ámbitos, entre los cuales está la educación. La posibilidad de recopilar la información continuamente y en tiempo real, y de analizarla ha cambiado la forma de hacer previsiones y tomar decisiones. Es la gran novedad que aportan las técnicas de Big Data. Ya no es necesario para hacer previsiones o sacar conclusiones delimitar previamente hipótesis y los datos a recoger de una muestra de población. El proceso se ha invertido, y consiste ahora en recoger todos los datos posibles, para posteriormente extraer aquellos que servirán para la finalidad que se pretende o descubrir correlaciones, incluso realizar predicciones para el conjunto o subconjuntos concretos de individuos sin hipótesis previas. En el ámbito educativo el análisis de volúmenes masivos de datos puede contribuir a la mejora del rendimiento académico de los estudiantes, a la mejora de las técnicas docentes, a disminuir las tasas de abandono y personalizar la educación adaptando los contenidos, las tareas y el feedback a las necesidades de cada estudiante, mediante el análisis de toda la variedad de datos que se recogen en el proceso de formación a través del *learning analytics* o. La proliferación y perfeccionamiento de las plataformas de enseñanza y aprendizaje online o los MOOC proporcionan un entorno óptimo para estas técnicas. Sin embargo, es necesario que los poderes públicos eviten la discriminación de colectivos o personas vulnerables ya sea por el efecto de la brecha digital, ya sea por la aplicación de Big Data para la elaboración de perfiles con fines discriminatorios o la toma de decisiones automatizadas basadas en perfiles que afecten negativamente a los destinatarios de las mismas. El uso de las técnicas de Big Data convierte en obsoletos y hace necesaria una continua actualización y revisión de los métodos tradicionales de protección de datos y de la privacidad. La UE ha reaccionado, aprobando el Reglamento General de Protección de Datos Personales que ha introducido importantes novedades respecto a la Directiva 95/46/CE que regulaba esta cuestión, reconociendo nuevos derechos y estableciendo nuevas cautelas (derecho de supresión o “al olvido digital”, prohibición de toma de decisiones automatizadas basadas en perfiles, etc.). Se apunta hacia un cambio en el paradigma de la protección de datos personales basado actualmente en el consentimiento. Pese a que las mayores garantías de transparencia que incorpora el Reglamento, son numerosas las opiniones que abogan por cambiar el foco de la responsabilidad de los interesados a los responsables del tratamiento que son en la práctica los usuarios de los datos. En dicho nuevo sistema el momento determinante para adoptar las cautelas sería el de la utilización de los datos y no el de su recolección. Cobra así todo el sentido la privacidad desde el diseño, que sean las propias tecnologías las que desde su diseño y arquitectura, consideren como proteger mejor los datos y la privacidad, que supone un empoderamiento de las personas en relación con su privacidad y la protección de sus datos personales y es el horizonte al que debemos dirigir nuestros pasos en el camino de la I+D+i.

I Congreso Internacional "Territorios Digitales"

Mesa Temática: **DERECHOS**

Regulación legal del Derecho
de Información: borrado y olvido

Javier Valls Prieto,
Departamento de Derecho Penal
de la Universidad de Granada.

“¿Es la privacidad un nuevo derecho digital?
Algunas reflexiones éticas sobre la privacidad”

Ricardo Morte Ferrer,
Doctorando en Filosofía Universidad de Granada,
miembro del equipo de trabajo del Proyecto KONTUZI!

Ciudadanía digital responsable
frente al derecho al olvido

Marta Grande Sanz, Abogada.



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



Medialab
UGR

¿Es la privacidad un nuevo derecho digital? Algunas reflexiones éticas sobre la privacidad

RICARDO MORTE FERRER

LI²FE/ Proyecto KONTUZ!

Pese a que se hable de la privacidad como un derecho de cuarta generación o como un nuevo derecho digital, cabe recordar que los primeros trabajos sobre el tema aparecieron a finales del Siglo XIX en Estados Unidos (Warren & Brandeis, “The Right to Privacy”, 1890). En ese trabajo los autores se mostraban preocupados por los peligros que podía traer una nueva tecnología y su uso por parte de los medios de comunicación: la fotografía. En 1967 Alan F. Westin publicó su obra “Privacy and Freedom” en la que sienta las bases de lo que hoy en día se entiende, de forma más o menos generalizada, por privacidad al afirmar que los individuos tienen el derecho a decidir qué datos personales puede ser accesible, quien puede acceder a la misma y como deberá almacenarse y distribuirse esa información. En los años setenta aparecieron las primeras legislaciones sobre Protección de Datos en Alemania, primero en el Land de Hessen y posteriormente a nivel federal. Esas leyes implemtan un principio que sigue vigente en nuestros días: el de “Verbot mit Erlaubnisvorbehalt” (prohibición con excepción de autorización), según el cual cualquier tratamiento de datos está prohibido, salvo que el sujeto afectado haya dado su consentimiento o exista una norma legal que lo autorice. En 1983, el Tribunal Constitucional Alemán marca el siguiente momento histórico con la que se conoce como la Sentencia del Censo, en la que recoge los criterios ya mencionados por Westin y sienta las bases del derecho fundamental a la autodeterminación informativa. Los tiempos actuales suelen ser calificados, al menos en los medios de comunicación, como los del Big Data. Con una tendencia habitual en el mundo anglosajón se pretende vender que el Big Data debe ser la solución a la mayoría de los males existentes, si no a la de todos. En base a esa convicción se pretende modificar leyes y derechos fundamentales, especialmente las que afectan a la Privacidad / Protección de Datos / Derecho a la Autodeterminación Informativa, diciendo que la legislación no puede ir al mismo ritmo que la tecnología. De hecho, al menos esa es mi opinión, el nuevo Reglamento Europeo de Protección de Datos ha dejado pasar una oportunidad de reforzar la legislación en la materia y ha aceptado la inclusión de una cultura de gestión del riesgo en sustitución de otra basada en el principio de precaución. Actualmente estamos viendo como las grandes empresas TIC (entre otras las que yo llamo los cinco jinetes del apocalipsis de la privacidad: Apple, Amazon, Google, Facebook y Microsoft) están esforzándose en invertir el principio de prohibición con excepción de autorización por el de autorización con excepción de prohibición, con los peligros que eso puede conllevar para muchas personas. Creo que los temas planteados merecen ser discutidos a fondo.

Regulación legal de los derechos de información, borrado y olvido

JAVIER VALLS PRIETO
Universidad de Granada

Desde 1996 la UE reguló los derechos digitales de los ciudadanos en relación a las bases de datos. Con el desarrollo de Internet estos derechos se han extendido al mundo virtual teniendo los gestores de Internet la obligación de asegurar. En la nueva regulación europea que se tiene que implementar en 2018 en los países miembros se vuelven a garantizar los derechos de los ciudadanos sobre su información personal en Internet.

Internet es una sociedad sin fronteras y el marco jurídico con mayores garantías sobre la información personal está en la UE. Sin embargo, las empresas que gestionan mayores datos personales están fuera de la UE.

El primero de los derechos es el de saber si se está procesando información de un sujeto. El siguiente derecho es el de acceso a su información para, en el supuesto de necesitarlo, poder modificar o borrar la información que se mantiene de él en las bases de datos.

La sentencia Google España del Tribunal de Justicia de la Unión Europea obligó a Google a modificar sus sistemas de detección de la información para evitar que saliese determinada información que afectaba a un ciudadano. Sin embargo, el caso del año pasado de la mujer italiana que aun ganando en los Tribunales su derecho al olvido no pudo superar la presión de la información en Internet y acabó suicidándose. Es por ello que el ejercicio efectivo de los derechos de información, borrado y olvido tienen dificultades en su aplicación práctica.

Además, hay que tener en cuenta los análisis masivos de datos cuando se utilizan en el procesamiento varias bases de datos. Realizar un análisis dependiendo de si se trata de uso de datos para datos a pequeña escala o para un análisis masivo va a condicionar como se van a poder ejercer los derechos ya que, es posible, que alguno de ellos se quede sin efectividad en el espacio global en el que vivimos gracias a las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Derechos de los ciudadanos sobre sus datos

MARCO JURÍDICO

- LOS CIUDADANOS TIENEN DERECHO A CONTROLAR SUS DATOS
- EL REGLAMENTO 2016/679 REGULA ESTE DERECHO
- DERECHO A LA INFORMACIÓN, ACCESO, RECTIFICACIÓN Y OLVIDO
- LA SENTENCIA C-131/12 COSTEJA VS GOOGLE SPAIN
- L.O. DE PROTECCIÓN DE DATOS

REALIDAD

- IMPOSIBILIDAD DE BORRAR EL CONTENIDO
- CASO ITALIA T.C. VÍDEO WHATSAPP, REDES SOCIALES, GOOGLE.
- CASO OLVIDO HORMIGOS
- EL BIG DATA IMPIDE EJECUTAR EL BORRADO
- LA CONEXIÓN DE DATOS HACE IMPOSIBLE QUE PUEDA DESAPARECER LA INFORMACIÓN DEL SUJETO

- El derecho al olvido también tiene problemas con intereses para la sociedad. Así, por ejemplo, intentar borrar información de personajes públicos claves para la historia implicaría ponerle fronteras.
- Al mismo tiempo el derecho a la información puede verse seriamente limitado por la acción de los implicados en esa noticia.
- En los casos de los hacer públicos antecedentes policiales entran en conflicto la resocialización del delincuente con la demanda de seguridad por parte de la sociedad.



Programa

I Congreso Internacional "Territorios Digitales"



#TD2017

HORARIOS

Lugar: Palacio de la Madraza
(Calle Oficios 14, Granada)

29 de junio - MAÑANA -

SALA CABALLEROS XXIV

- 9:30 - 10:00 **RECOGIDA DE CREDENCIALES**
Los ponentes pueden recoger su acreditación en la entrada del Palacio de la Madraza.
- 10:00 - 10:15 **INAUGURACIÓN**
- 10:15 - 10:45 **CONFERENCIA**
ESTEBAN ROMERO FRÍAS. Director de Medialab UGR.
LIDIA BOCANEGRA BARBECHO. Responsable de la línea Humanidades Digitales de Medialab UGR.

10:45 - 11:15 Tiempo libre

SALA CABALLEROS XXIV

COMUNICACIONES: Educación

Moderador: César González Martín
(Universidad de Granada)

Juan Ruiz Jiménez
(I.E.S. Generalife, Granada)
Paisajes sonoros históricos: una plataforma digital.

Guadalupe Hernández Portero
(Universidad de Sevilla)
Aplicaciones pedagógicas de las TIC en la educación musical.

Miriam Hervás Torres
(Universidad de Granada)
¿Cómo afectan los entornos de aprendizaje personal al alumnado universitario?

Pedro Ordóñez Eslava
(Universidad de Granada)
Sound Education 2.0: nuevos entornos digitales para una educación sonora.

IDEAS: Infraestructuras culturales (GLAM) y derechos digitales

Moderadora: Rocío Díaz Bravo
(Universidad de Granada)

Mario Mata González (Archivo Histórico Municipal de Atarfe)
El proyecto de Digitalización del Archivo Histórico Municipal de Atarfe (Granada).

César González Martín
(Universidad de Granada)
El proyecto ARTAPP: Artes visuales, gestión del talento y marketing cultural.

José Pérez de Lama Halcón
(Universidad de Sevilla)
Citizens situation rooms. Propuesta de arquitectura mediática ciudadana para los territorios red.

Luis Alfonso Barragán Varela
(Pontificia Universidad Javeriana)
Revista Voces, proyecciones espaciales: Cómo circuló la revista vista como una materialidad.

José Juan Castro Torres
(Universidad de Granada)
Innovación docente interdisciplinar en la universidad mediante la fotografía estereoscópica en edificios y conjuntos histórico-artísticos de la ciudad de Granada y su difusión en abierto.

GABINETE

COMUNICACIONES:

Bibliotecas Digitales

Moderador: Luis Alfonso Barragán Varela
(Pontificia Universidad Javeriana)

Carmen E. Vilchez Ruiz (Universidad de Santiago de Compostela)
El archivo digital Valle-Inclán (USC).

Enrique Herrera Viedma, Javier López Gijón y Pedro Lázaro Rodríguez (Universidad de Granada)
La importancia de SECABA-RANK como herramienta digital en la investigación sobre bibliotecas y lectura pública.

David Domínguez Herbón (Universidad Nacional Autónoma de México)
Las marcas de la Historia. Problemáticas en el etiquetado TE/XML de documentos históricos.

Javier Guirado Alonso
(Universidad Autónoma de Madrid)
Sociedad digital, identidad y diáspora: el caso del museo palestino.

COMUNICACIONES: Ciberpsicología y comportamiento online

Moderador: Elena Verdegay
(Universidad de Granada)

Virginia Fuentes, Marta García-Domínguez y María Aranda (Universidad de Jaén)
"Conexión e interacción constante": El uso de WhatsApp entre grupos de jóvenes mayores de edad.

Luis Miguel Rondón García (Universidad de Granada) y **Juan Lorenzo Bermúdez Díaz** (Universidad de Málaga)
Cyberbullying y territorios digitales: claves para un adecuado abordaje desde la perspectiva educativa.

María Aranda, Marta García-Domínguez y Virginia Fuentes (Universidad de Jaén)
¿Cómo nos relacionamos con nuestro "Smartphone"? Escala de dependencia y adicción al Smartphone: un nuevo instrumento.

Marta García-Domínguez, Virginia Fuentes y María Aranda (Universidad de Jaén)
¿Qué uso hacen de Facebook los estudiantes universitarios?: Análisis a partir de un Cuestionario de Exposición y Refuerzo a través de Facebook (QUERF) y la Escala de Dependencia y Adicción al Smartphone (EDAS).

SALÓN DEL MURAL

COMUNICACIONES:

Humanidades Digitales

Moderadora: Lidia Bocanegra
(Universidad de Granada)

Anibal Monasterio Astobiza (UPV/EHU)
Repensando la estructura conceptual del continuum filosofía-psicología: Uso del Big Data y minería de datos para analizar la transformación conceptual de la filosofía y la psicología.

Maurizio Toscano (Universidad de Granada)
Desde datos locales a plataformas abiertas: la Web como herramienta de colaboración con la sociedad

Miguel Ángel Puentes Castro
(Universidad de Pereira)
Por los croquis digitales - Pereira Imaginada.

Rocío Díaz Bravo (Universidad de Granada)
Digital Humanities and Spanish diachronic online corpora: problems and suggested solutions.

COMUNICACIONES: Ciencias Sociales Digitales

Moderador: Maurizio Toscano
(Eochtra Archaeological Projects Ltd.)

Margarita Orozco González (Universidad de Granada)
El derecho al olvido en el nuevo marco comunitario de Protección de datos: el Reglamento 2016/679.

Anes Ortigosa Blázquez
La sexualidad humana en la era digital.

Ismael Ramos Ruiz y Álvaro Ramos Ruiz (Universidad de Granada)
La economía es un organismo vivo: la metáfora médica en la prensa económica española.

Efrain García Sánchez, Rosa Rodríguez-Bailón y Guillermo B. Willis (Universidad de Granada)
Percepciones de la desigualdad económica en la vida cotidiana: análisis de contenido y redes semánticas.

Ariane Reimerink (Universidad de Granada) y **Miriam Buendía** (Universidad Castilla-La Mancha)
EcoLexicon: nuevos retos para la reutilización del conocimiento.

11:15 - 12:15

12:15 - 13:15



UNIVERSIDAD DE GRANADA



Medialab UGR

I Congreso Internacional



#TD2017

"Territorios Digitales"

HORARIOS

Lugar: Palacio de la Madraza
(Calle Oficios 14, Granada)

29 de junio - TARDE -

SALA CABALLEROS XXIV

IDEAS: Aprendizaje electrónico y educational gamesModeradora: Raül Magallón Rosa
(Universidad Carlos III de Madrid)**Marina Rojo Gallego-Burín y Araceli Rojo Gallego-Burín**
(Universidad de Granada)*La educación virtual para el estudio de las ciencias jurídicas. Un MOOC para el aprendizaje de la historia del derecho y de las instituciones.***Daniel Villar-Onrubia, Katherine Wimpenny & Sarah Merry**
(Coventry University)
*OpenMed – Educación Abierta en el Sur del Mediterráneo.***Miguel Ángel Tobias Martínez**
(Universidad Politécnica de Altamira) **André Luiz Zani**
(Universidade Federal do Paraná) y **Juan Antonio Fuentes Esparrell**
(Universidad de Granada)
*La estrategia de mercadotecnia de los MOOC en las universidades: la atracción de usuarios y estudiantes.***Lucía Binotti** (University of North Carolina at Chapel Hill)
The Walkable Classroom: Geo-Learning.

15:30 - 16:30

GABINETE

IDEAS: DatosModeradora: Javier Cantón
(Universidad de Granada)**Susana Sánchez, Lourdes Verdes-Montenegro, Julián Garrido y Marina Fernández-Peña** (Instituto de Astrofísica de Andalucía - CSIC)*SKA-Link: How could the SKA become a reference in Scientific Methodology.***María Cuevas Riaño y Antonio Labella Martínez** (Universidad Complutense de Madrid)
*Análisis de datos de la cultura europea. Perspectivas y desafíos.***Mario Pérez-Montoro y Mireia Freixa** (Universitat de Barcelona)
*Modernismo: acceso abierto. Una iniciativa para mejorar la visibilidad del patrimonio modernista catalán.***Luis Pablo Núñez**
(Universidad de Granada)
*Diccionarios en móviles.***Óscar Eduardo Guayán, Sergio Andrés Zabala y Julio Ernesto Rojas**
(Universidad Santo Tomás)
Integración de actores para la innovación regional fundamentada en plataforma de red social y la teoría del conectivismo. Caso Departamento Santander-Colombia.

SALÓN DEL MURAL

IDEAS: Ciencias Sociales Digitales 1Moderadora: Javier Vallis Prieto
(Universidad de Granada)**Francisco Javier Ogáyar y Juan F. Gamella** (Universidad de Granada)
*Polymedia, Facebook y diáspora romá: expansión etnográfica hacia lo digital.***Simone Fari** (Universidad de Granada)
*El mundo sin trabajo. La extraña relación entre economistas y revolución digital***Javier Ruipérez Canales e Inmaculada Yuste Martínez** (Fundación Euroárabe)
*TAKEDOWN, comprender las dimensiones del crimen organizado y las redes terroristas para desarrollar soluciones de seguridad eficaces y eficientes para los profesionales de primera línea.***Álvaro Ramos Ruiz**
(Universidad de Granada)
*Las informaciones económicas en la prensa española: un estudio lingüístico e ideológico.***Luis Chirosa Cavañete, Juan Antonio Rubio Mondéjar y Josean Garrués Irunzun**
(Universidad de Granada)
*Análisis de redes sociales sobre estructuras de poder. ¿Quién gobierna el poder empresarial español? Conceptos, metodologías y Software especializado.***Paula Molina González**
(Universidad de Granada)
Creando responsabilidad en el adolescente: toma de conciencia y autocontrol sobre el uso del móvil.

16:30 - 17:30

MESA REDONDA: MenoresModeradora: Daniel Villar-Onrubia
(Coventry University)**Augusto Aguilar Calahorra**
(Universidad de Granada)
*El derecho de acceso a Internet y el cambio de paradigma de las ciencias jurídicas.***Juan Antonio Albaladejo** (Delegación territorial de educación en Granada)
*En Red, ados, guía didáctica para detectar, prevenir e intervenir en situaciones de ciberacoso.***Valentina Faggiani**
(Universidad de Granada)
*La protección de los derechos del menor en Internet desde el derecho constitucional Europeo.***MESA REDONDA: Derechos**Moderadora: Simone Fari
(Universidad de Granada)**Javier Vallis Prieto**
(Universidad de Granada)
*Regulación legal del Derecho de Información: borrado y olvido.***Marta Grande Sanz**
*Ciudadanía digital responsable frente al derecho al olvido.***Ricardo Morte Ferrer**
(Universidad de Granada)
*¿Es la privacidad un nuevo derecho digital? Algunas reflexiones éticas sobre la privacidad".***IDEAS: Ciencias Sociales Digitales 2**Moderadora: Miguel Ángel Tobias Martínez
(Universidad Politécnica de Altamira)**Ester Fernández Calero**
(Universidad de Granada)
*Sexing en la adolescencia.***Javier Ruipérez Canales y José María González Riera** (Fundación Euroárabe)
*SISUMMA – Social Initiative of Support to Minorities through Media Activism.***Raül Magallón Rosa**
(Universidad Carlos III de Madrid)
*Historia y memoria histórica en la red ¿quiénes, qué, cómo y por qué?***Mauricio Escobar Deras** (Instituto de Inmigración, UGR)
*"El retorno": Female exiles back in Spain.***Domingo Sánchez-Mesa y Nieves Rosendo** (Universidad de Granada)
*Catálogo NarTrans de Narrativas Transmediales.***Álvaro Casillas Pérez**
(Universidad de Alcalá)
Nuevas metodologías desde la historia digital para el análisis del documento de archivo. Una propuesta en desarrollo.

SALA CABALLEROS XXIV

17:30 - 18:15

CONFERENCIA**PAUL SPENCE (KING'S COLLEGE LONDON)** *Mapeando las interacciones entre el multilingüismo y la cultura digital.*

20:30 - 21:30

ÁGAPE. Lugar: Carmen de la Victoria.UNIVERSIDAD
DE GRANADAMedialab
UGR



30 de junio - MAÑANA -

SALA CABALLEROS XXIV

9:30 - 9:45 BIENVENIDA. PILAR ARANDA (Rectora de la Universidad de Granada).

9:45 - 10:30 CONFERENCIA

DOMENICO FIORMONTE (UNITRE - ROMA) *¿Por qué la digitalización del conocimiento es un problema político?*

SALA CABALLEROS XXIV

COMUNICACIONES: Activismo, participación y co-creación

Moderador: Daniel Torres Salinas (Universidad de Granada)

Lourdes López Pérez y María Dolores Olvera-Lobo (Universidad de Granada)
Criterios para la evaluación de la participación pública en la ciencia a través de la Web 2.0.

Luz Gómez, Elena Arigita, Laura Galián y Jesús Zanón (Universidad Autónoma de Madrid)
Islam 2.0: Mapas conceptuales para un mediterráneo en mutación.

Tommaso Trillò (University of Lodz)
The "Non Una di Meno" Feminist Movement in Italy: Connective or Collective?

10:30 - 11:30

GABINETE

COMUNICACIONES: Humanidades: arte y literatura

Moderador: Ramón Montes Rodríguez (Universidad de Granada)

David Martín López (Universidad de Granada)
El análisis del arte masónico desde una perspectiva digital.

Benamí Barros García (Centro Ruso de la Universidad de Granada)
Los datos de la ficción: la que dice una obra literaria casi sin saberla.

Luis Eduardo Duarte Valverde (Universidad de Granada)
El NET.ART 1.0 como perplejidades de vanguardia.

11:30 - 12:00 Tiempo libre

IDEAS: Humanidades Digitales e Historia Digital

Moderadora: Laura Galián (Universidad Autónoma de Madrid)

Ana Calvo Revilla (Universidad CEU San Pablo)
Microrrelato en red, Intermedialidad y redes de interacción en la cultura textovisual.

Ginés Torres Salinas (Universidad de Granada)
Espacio urbano y discurso literario. Una propuesta de trabajo.

Miguel Ángel Bringas, Iñigo del Mazo y Guillermo Mercapide (Universidad de Cantabria)
La digitalización de la Estadística General del Reino (1817-1820): un proyecto en construcción.

Enrique Cerrillo Cuenca e Ivo Santos (CIDEHUS, Universidade de Évora)
Un Atlas digital para el análisis y difusión de contenidos históricos: una propuesta de trabajo basada en herramientas libres.

Irene Ruiz Bazán (Universidad de Zaragoza)
Herramientas digitales de transferencia de la investigación del proyecto Los Arquitectos Restauradores en la España del Franquismo.

Megan Cytron (Universidad Complutense de Madrid)
Cartografiando el espacio novelístico de Madrid en la novela "Tiempo de Silencio".

12:00 - 13:00

COMUNICACIONES: Digital Scholarship, DIY y base de datos web en proyectos de investigación

Moderadora: Ginés Torres Salinas (Universidad de Granada)

Daniel Torres Salinas (Universidad de Granada)
"Almetrics Beauties: ¿Cuáles son los trabajos científicos con mayor impacto en las redes sociales?"

José Castillo, Eugenio Cejudo, Aroa Romero, Celia Martínez y Celia Martínez (Universidad de Granada) **Irene Santiago, Laura Velasco y Francisco José Sánchez**
La reconstrucción virtual en 3D de la Fábrica de Nuestro Señor de la Salud de Santa Fe (Granada) y su entorno: objetivos, metodología y resultados.

Paloma Marín Arraiza (Universidad Estatal Paulista UNESP)
Autocreación de video abstracts como parte de la investigación multimodal.

Elena González-Blanco, Mara Gabriela Manaiulescu y María Luisa Díez (LINHD-UNED), **Gimena del Río Grande** (IIBICRIT-CONICET), **Salvador Ros, Antonio Robles-Gómez y Agustín Caminero** (ETSII-UNED)
EVI-LINHD - Entorno Virtual de Investigación para Humanistas Digitales.

13:00 - 14:00

IDEAS: AR, 3D + Análisis geo-espaciales + Digital Cultural Heritage and Digital Cultural Landscape

Moderadora: Benamí Barros (Centro Ruso de la Universidad de Granada)

Elettra La Duca (Universidad de Granada)
Realidad Aumentada para la Alhambra: una revisión del monumento a través de la mirada de los artistas.

Gialuca Emilio Ennio Vita (Politécnico di Milano)
COrtonaOPen3D nuevas tecnologías aplicadas a una ciudad histórica.

Alejandra Ramírez y Elisabet García (Universidad de Granada)
Andalucía a través del turismo transmedia.

Damián Conesa Sánchez y Jorge Chica Olmo (Universidad de Granada)
La importancia medioambiental en el turismo rural: influencia espacial y medioambiental en los alojamientos rurales en Andalucía.

Inmaculada Mengual Bernál
Turismo y nuevas tecnologías: ¿una pareja bien avenida?

Thais Amorim Aragão (UNISINOS)
Talking walking with online sound map practitioners.

Ana Isabel Fernández Moreno y María Luisa Bellido Gant (Universidad de Granada)
Patrimonio Abierto UGR.

COMUNICACIONES: MOOCs y educacional games

Moderadora: Ana Isabel Fernández Moreno (Universidad de Granada)

Ramón Montes Rodríguez (Universidad de Granada)
Ecologías de los procesos de formación de un MOOC y sus contextos de Educación Expandida.

Raquel Lázaro Gutiérrez, Bianca Vitalaru y Carmen Valero-Garcés (Universidad de Alcalá)
Desarrollo del primer MOOC sobre introducción a la Traducción e Interpretación en los servicios públicos como proyecto de innovación docente: experiencias y análisis de resultados.

María del Mar Sánchez Ramos (Universidad de Alcalá)
Integración de los videojuegos en el entorno educativo: adaptación y globalización.

Antonio Horno López (Universidad de Jaén) y **Andrés Domenech Alcalde** (Universidad de Granada)
Los videojuegos como recurso didáctico digital en la educación superior: de Carmen Sandiego a Classcraft.



I Congreso Internacional
 #TD2017 "Territorios Digitales"
 HORARIOS
 Lugar: Palacio de la Madraza
 (Calle Oficios 14, Granada)

30 de junio - TARDE -

SALA CABALLEROS XXIV

COMUNICACIONES: Industrias culturales y comunicación
 Moderador: Javier Cantón (Universidad de Granada)

Javier Cantón y Jordi Alberich (Universidad de Granada)
Visualizando Granada a través de Instagram.

Sergio Rivera Magos (Universidad Autónoma de Lisboa) y **Bruno Carriço Reis** (Universidad Autónoma de Querétaro)
El pop oscuro Gorillaz: la Narrativa Transmedia en las Bandas Virtuales.

José Luis Lozano Jiménez (Escuela Arte Granada)
Tecnologías de control y vigilancia en el Arte Contemporáneo.

Andrés Domenech Alcaide (Universidad de Granada)
El dibujo, uno de los pilares del mundo de los videojuegos.

16:00 - 17:00

GABINETE

TALLER

Interfaces de usuario final: Web, Web 2.0, Web 3.0, aplicaciones móviles y diseño móvil: creación simple de aplicaciones móviles

Claudia Alicia Lerma Noriega (Tecnológico de Monterrey) Luis Oleart Pascual (Desarrollador web)

TALLER

Datación antropométrica abierta: técnica de datación de construcciones históricas:

Francisco Javier Roldán Medina
 (Laboratorio de Arqueología y Arquitectura de la Ciudad de Granada)

17:00 - 18:00

TALLER

Taller LabIn Granada - Laboratorio Ciudadano en Granada -

Medialab UGR - Laboratorio de Investigación en Cultura y Sociedad Digital (Universidad de Granada)

MESA REDONDA : FACULTAD CERO
 Moderador: Esteban Romero (Universidad de Granada)

Medialab UGR presenta la plataforma **Facultadcero.org**. Sesión abierta de debate en torno a la pregunta:

¿Cómo diseñarías la Universidad si la pudiéramos crear hoy desde cero?

18:00 - 19:00

MESA REDONDA : BIG DATA
 Moderadora: Lidia Bocanegra (Universidad de Granada)

Francisco Javier Durán Ruiz (Universidad de Granada)
Uso del Big Data en la educación, privacidad y protección de datos personales.

José Pérez de Lama Halcón, David Patiño Rodríguez y Teresa Duarte-Atoche (Universidad de Sevilla)
Aplicaciones de visualización de datos y Open Data en la gestión de las universidades públicas andaluzas.

Javier Valls Prieto (Universidad de Granada)
Cuestiones legales y éticas en la investigación con Big Data.

SALA CABALLEROS XXIV

19:00 - 19:30 **ACTO DE CLAUSURA**

Este libro se terminó de maquetar e imprimir
el 30 de septiembre de 2018 en Granada.

Medialab UGR
Universidad de Granada



Medialab
UGR



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

eug
EDITORIAL
UNIVERSIDAD
DE GRANADA



9 788433 861801



9 780989 736169